SQUARE ENIX
SE-MOOK

翠の導きの書

サガ エメラルド ビヨンド
公式設定資料＋攻略ガイド



SaGa Emerald Beyond™
サガ エメラルド ビヨンド


サガ エメラルド ビヨンド
公式設定資料＋攻略ガイド
翠の導きの書
SaGa Emerald Beyond™
サガ エメラルド ビヨンド

サガ エメラルド ビヨンド
公式設定資料+攻略ガイド

翠の導きの書

目次 CONTENTS



本書の攻略ガイドについて

本書の攻略ガイドではクリアまでの手順の一例を紹介しています。ゲームの性質上、本書どおりの展開にならない場合があることをあらかじめご了承ください。

※本書掲載内容の一部は、2024年5月17日までのアップデート内容をもとに制作しています。
※本書内の操作方法はSteam版に準拠しています。
※画面写真はSteam版で撮影したものです。



設定資料編

主人公 Main characters

御堂 綱紀
Tsunanori Mido

「選ばれた？　違うな。
自分で選んだんや。」



◆年齢	20歳
◆種族	人間
◆所属・立場	ミヤコ帝大学生

王朝時代の支配階級だった御堂家の血筋を引く青年で、「クグツ」と呼ばれる意志を持った人形を操れるクグツ使い。失われた霊的支配力を回復するため政府によって立案された異界探査計画「カテドラル計画」に参加することになり、ミヤコ市にある天乃岩戸を抜け、四精霊の力を手に入れるため異世界へと旅立つ。生まれながらにして翠の波動を使いこなし、ヴィジョンを視ることもできるが、彼になぜそんな力が備わっているかは当の本人も分かっていない。

■表情 Facial expressions

■立ちポーズ Standing poses



アメイヤ アシュリン

Ameya Aisling

「プールクーラの魔女の力、見せてあげるわよ！」

◆年齢
50歳（見た目は20歳）

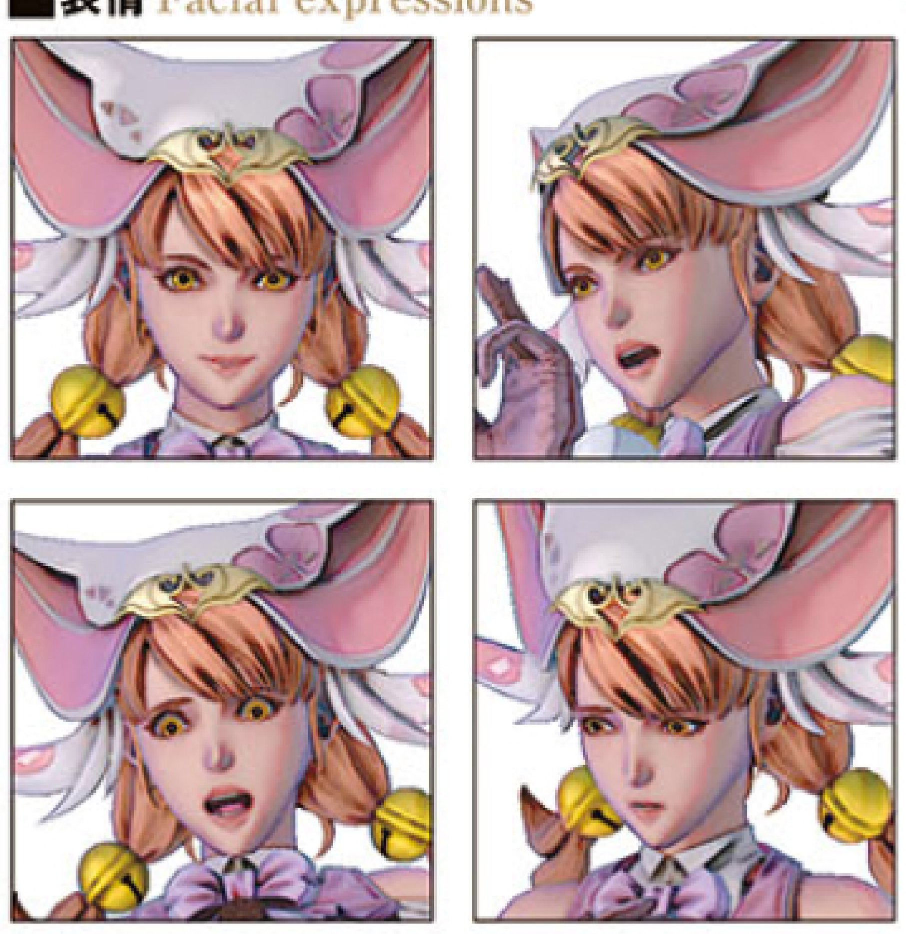
◆種族
人間

◆所属・立場
プールクーラの魔女見習い

魔女の世界プールクーラ出身の魔女見習い。自分ではしっかり者と思っているドジっ子で、皆から愛される天真爛漫な性格。魔女になるための最終試験を受けるため、使い魔猫のロロと共にミヤコ市へ移り住み、ごく普通の小学生泉ゆめはとして暮らすことになる。しかし、正体不明の男に魔力を奪われたことで運命が一変。魔術の女神ヴァッハの助力を受けたアメイヤは、各世界に散らばる魔精（マナ）を集めて魔力を取り戻しつつ、魔女の最終試験合格を目指すことになる。



■表情 Facial expressions



■立ちポーズ Standing poses



泉 ゆめは

Yumeha Izumi

◆年齢
見た目は12歳

◆種族
人間

◆所属・立場
桂北小学校の六年生

魔女の卒業試験を受けるためミヤコ市へやってきたアメイヤが、現地に溶け込むために変身した仮の姿。見た目や声は小学生の女児そのものだが、中身は同じなのでついつい言動が大人っぽくなってしまう。しかし、アメイヤ自身が元々天然な性格をしているため、周りから怪しまれることはほとんどない。ミヤコ市で多発するようになった異変でクラスの友人がピンチに陥った際は、密かにアメイヤへと戻り、神出鬼没な謎の魔女として友人を救っていた。



「ゆめはの夢は、立派な魔女になることです！」

■表情 Facial expressions



■立ちポーズ Standing poses



シウグナス

Siugnas

◆年齢
数えたことがない

◆種族
吸血鬼

◆所属・立場
闇の王

闇の世界ヨミに君臨する吸血鬼にして闇の王。しかし、何者かの裏切りによって闇の玉座を追われ、死んだ戦士が集まる世界ブライトホームへと送られてしまう。寄る辺の無いまま王の戦士団に迎え入れられ、混沌の侵略者との終わりなき戦いへと駆り出される。不死である自分が死者の世界へと来たことに疑念を抱いていたシウグナスはある日、王の戦士団と共にブライトホームを脱走。新たに発現した翠の波動を駆使し、闇の王の力を取り戻す旅に出るのだった。

「私は吸血鬼、闇の王だ。」



■表情 Facial expressions



■立ちポーズ Standing poses



ディーヴァ ナンバー5

Diva No.5

◆年齢
19歳
◆種族
メカ
◆所属・立場
王都アヴァロンの歌姫

王都アヴァロンの歌姫。王立放送局で冠番組を持つほどの人気者で、どんな歌でも巧みに歌いこなし、ダンスも得意とする完全無欠のエンターテイナー。しかし、王立博物館の見学中に発見した禁止楽曲を番組内で歌ってしまったことで当局からメモリや歌唱機能を封印されてしまう。すべての仕事を失い、労働用メカへと姿を変えた彼女は王立博物館を再訪するが、けんもほろろに追い返されてしまう。失った「心」を探すため、ディーヴァはアヴァロンから離れる決意をする。

「スミマセン、私がトラブルの種になってしまって。」



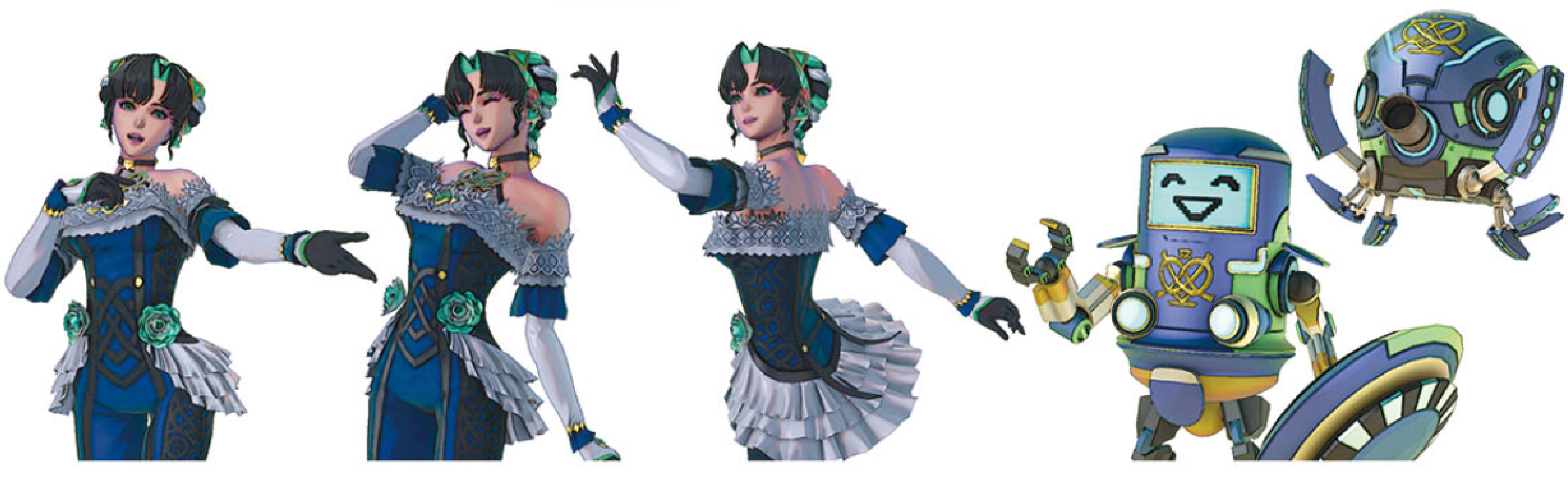
■表情 Facial expressions







■立ちポーズ Standing poses



ボーニー ブレア

Bonnie Blair

◆年齢
24歳
◆種族
人間
◆所属・立場
首都警察巡査

キャピトルシティの治安を守るCCPDの新人巡査。海兵隊の兵士として過酷な最前線で3年間生き抜いた過去を持つ、戦いのスペシャリスト。格闘技を趣味にしており、近接戦闘を大の得意としている。同僚のフォルミナとともに大統領暗殺未遂事件の容疑者を追跡する際に異世界へと迷い込んでしまい、そこで謎の三角形のピースと「大統領は裏切り者」という不穏な情報を得たことがきっかけとなり、フォルミナを伴って連接世界を巡り、大統領の秘密を調査することになる。

「行くぜフォルミナ、しっかりしろ。」



■表情 Facial expressions







■立ちポーズ Standing poses



フォルミナ　フランクリン

Formina Franklyn

設定資料編

主人公

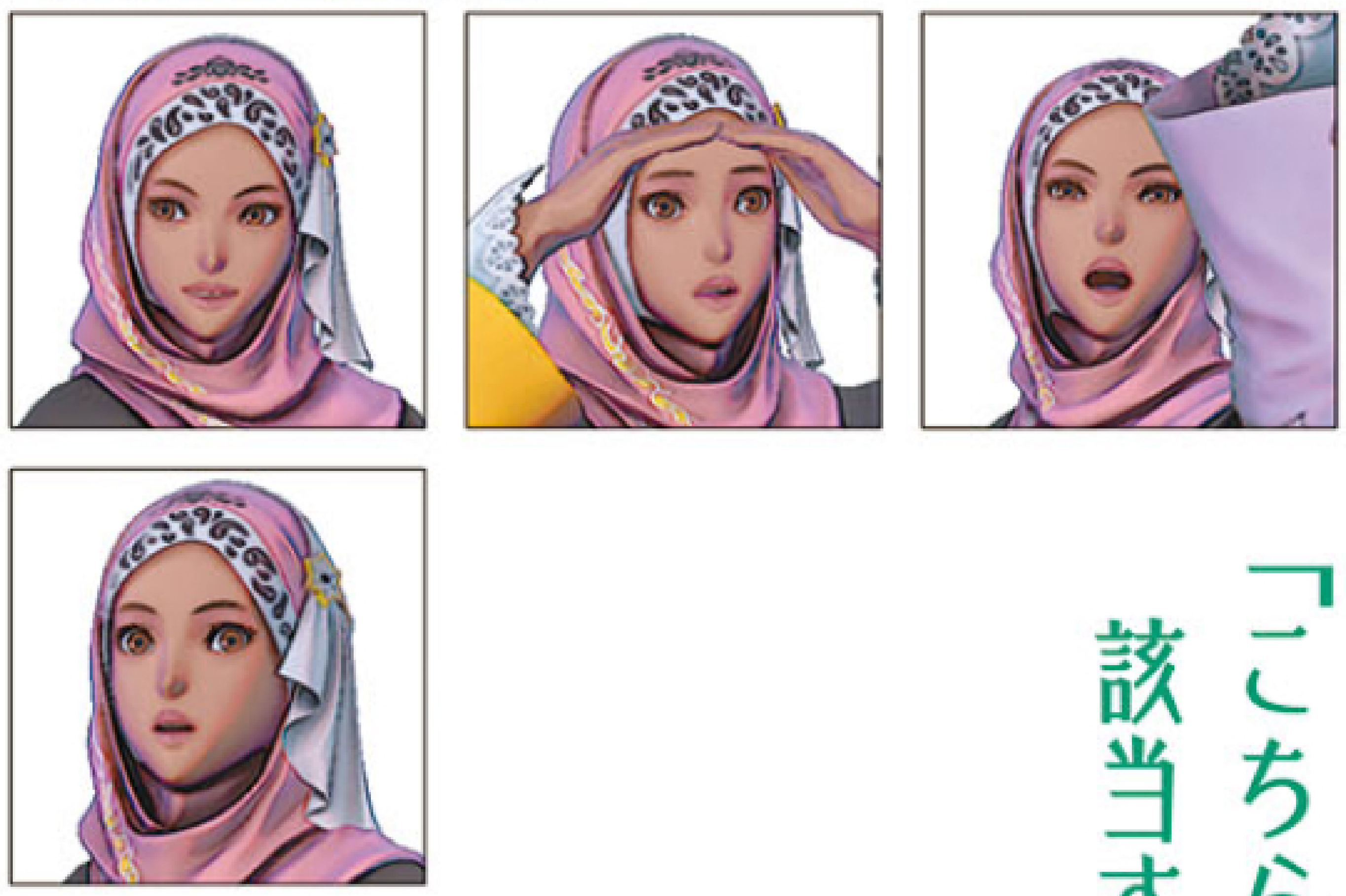
◆年齢
23歳

◆種族
人間

◆所属・立場
首都警察巡査

キャピトルシティの治安を守るCCPDの巡査。ハンドガンから長物まであらゆる銃器を巧みに使いこす射撃の名手で、大学生時代には射撃選手権のチャンピオンになった経歴の持ち主。新人巡査のボーニーとコンビを組み、大統領暗殺未遂事件の容疑者を追っていた際、大統領にスキャンダラスな秘密があることを知ってしまう。首都帰還後に大統領警護室長エルナンデスから密命を受け、ボーニーとともに大統領の秘密と三角形のピースの謎を解き明かす旅に出る。

■表情 Facial expressions



「こちらフランクリン巡査。該当する人物を発見。追跡します。」



■立ちポーズ Standing poses



リタ キャリクス
Lita Caryx

◆年齢
62歳(見た目は25歳)
◆種族
人間
◆所属・立場
プールクーラの青の魔女

魔女の世界プールクーラに住んでいる青の魔女。母親である青の賢き魔女譲りの強い魔力が特徴。とても気が強く、他者に対して妙に上から目線で接してしまうのが玉に瑕。



大魔女
Arch Witch

◆年齢
不明
◆種族
人間
◆所属・立場
プールクーラの大魔女

プールクーラを治める偉大な魔女で最高位に君臨する存在。プールクーラを訪れた主人公に力を貸し、魔女のリタに主人公といっしょに旅へ出るように促していた。



赤の賢き魔女
Red Sage

◆年齢
不明
◆種族
人間
◆所属・立場
火行の賢者魔女

プールクーラに住んでいる赤き魔女。五賢者と呼ばれる優れた魔女の1人で、真っ赤な装束をまとっているのが特徴。勝ち気な性格で、火行の魔力を使いこなす。



黄の賢き魔女
Yellow Sage

◆年齢
不明
◆種族
人間
◆所属・立場
土行の賢者魔女

プールクーラに住んでいる黄の魔女。五賢者と呼ばれる優れた魔女の1人。黄色を基調とした装束を好み、土行の魔力を自在に使いこなす。若干面倒くさがり屋。



黒の賢き魔女

Black Sage

◆年齢
不明
◆種族
人間
◆所属・立場
水行の賢者魔女

プールクーラに住んでいる黒の魔女。五賢者と呼ばれる優れた魔女の1人。黒いドレスを身にまとった慎重な性格のクールビューティー。水行の魔力を使いこなす。

ドロレス

Dolores

◆年齢
17歳
◆種族
人間
◆所属・立場
ヨミのメイド

死者の国ヨミのメイド。ヨミを訪問した主人公を死んだ主の復活した姿と勘違いし、以降付き従う。忠実なメイドだが、時折デスメイドの本性が現れデスメタルをノリノリで歌う。





ディン王

King Din

◆年齢
不明
◆種族
人間
◆所属・立場
ブライトホームの王

戦士の世界ブライトホームを治める王。各地から死んだ戦士を集め、蘇った戦士たちに名前を与えたうえで、混沌の侵略者との終わりなき戦いへと送り出している。

豪傑

Hero

◆年齢
40歳
◆種族
人間
◆所属・立場
「将軍」戦士団の実質的リーダー

義と情に厚い好漢で、弱きを助け強きを挫く英雄。一方で、地位が高い者を軽んじる傾向があり、その結果死してブライトホームにやって来ることになってしまった。





哲人

Philosopher

◆年齢
30歳
◆種族
人間
◆所属・立場
「将軍」戦士団のメンバー

周りから哲人と呼ばれるクールな男性。本人は哲学者ではないと吹聴している。思ったことをすぐに口に出す性格で、わがままな将軍も彼の言うことだけには素直に従う。



人斬

Lifetaker

◆年齢
27歳
◆種族
人間
◆所属・立場
「将軍」戦士団のメンバー

凄腕の人斬り。元々は妖を斬っていたが、妖に近づいた人間を斬ったことで善人や悪人を問わず斬るようになった。褒められたり、頼られたり、命令されることに弱い。



戦士

Warrior

◆年齢
35歳
◆種族
人間
◆所属・立場
「将軍」戦士団のメンバー

ファンキーな戦士。住んでいた村を野生動物や野盗から守る戦士だったが、村を守ることに失敗しブライトホームへとやってきた。心優しい人物だが、自分には存外厳しい。



王者

Champion

◆年齢
38歳
◆種族
人間
◆所属・立場
「将軍」戦士団のメンバー

とある競技のチャンピオンだった過去を持つ。現役を退いて久しいが、鍛え上げられた肉体はまったく衰えを感じさせない。言動は派手だが実は非常にストイック。



将軍

General

◆年齢
不明(見た目は15歳)
◆種族
人間
◆所属・立場
「将軍」戦士団の指揮官

少年のような姿をした天才的な軍事指揮官。分析能力、作戦立案能力、指揮命令能力、そのすべてが優れている。他者が愚鈍に見えてしまうため、つねに退屈している。





天界の男

Man from the Heavens

◆年齢
不明
◆種族
不明
◆所属・立場
不明

翡翠色の瞳を持つ男。あらゆる世界線にさまざまな立場で出没し、ときに主人公の味方になり、ときに敵として立ちはだかる。その目的は謎のヴェールに包まれている。





ムサシ

Musashi

◆年齢 380歳
◆種族 クグツ
◆所属・立場 御堂家のクグツ

剣豪ムサシの気をまとう「クグツ」と呼ばれる人形仕掛け。御堂家のクグツの中でも最強の戦闘力を持つ。時代を超えて存在しており、言葉遣いなどは現代に適応している。




御堂 倫子

Tomoko Mido

◆年齢 17歳
◆種族 人間
◆所属・立場 高校生

御堂家の少女。綱紀の妹で、父親の雅綱、母親の正子といっしょに4人で暮らしている。ミヤコ市のお嬢様学校である洛学に通うごく普通の生徒だが、何か秘密があるようだ。




ロロ

LoLo

◆年齢
800歳
◆種族
使い魔
◆所属・立場
アメイヤの使い魔

アメイヤの使い魔。アメイヤの母親の代から使い魔として過ごしてきた。通常の使い魔とは異なり、独自の強い魔力を持ち、術者以外とも会話できるが普段はその力を隠している。



加藤 忍
Shinobu Kato

◆年齢 40歳(外見は27歳)
◆種族 人間
◆所属・立場 アメイヤの従士



アメイヤを守り、監視するためにプールクーラから送り込まれた従士。隠密行動を心がけているがイケメンすぎて目立ってしまう。忍という名は、ニンジャにシンパシーを感じて選んだ。



ヴァッハ神(コピー)
Macha (Copy)

◆年齢 24歳
◆種族 女神
◆所属・立場 魔術の女神



アメイヤの危機を救い、探索魔法(エメラルドバインド)を授けた魔術の女神ヴァッハが遣わした自身のコピー。完全なコピーではなく、特に奔放な性格は女神らしさが微塵もない。



憤怒の塔主
Warden of Wrath

◆年齢 不明
◆種族 魔族
◆所属・立場 憤怒の監視塔の塔主



雄牛の頭を持つ憤怒の監視塔の塔主。つねに極度に憤っており、その怒りの矛先をぶつける相手を捜している。監視塔を訪問した主人公に対し執念深くバトルを挑んでくる。



色欲の塔主
Warden of Lust

◆年齢 不明
◆種族 魔族
◆所属・立場 色欲の監視塔の塔主



蛇頭を持つ色欲の監視塔の塔主。度を超えた色欲に脳を支配されており、監視塔を訪問したヨミの住人に対し、適当な理由をつけて男女を問わず一夜を共にするよう強制している。



貪食の塔主
Warden of Gluttony

◆年齢 不明
◆種族 魔族
◆所属・立場 貪食の監視塔の塔主



豚の頭を持ち恰幅がいい貪食の監視塔の塔主。異常なほどの食欲を持て余しており、ヨミの住民に食べ物を貢がせている。飢えを理由に住民を食べてしまうこともあるようだ。



怠惰の塔主
Warden of Sloth

◆年齢 不明
◆種族 魔族
◆所属・立場 怠惰の監視塔の塔主



コウモリの頭を持つ怠惰の監視塔の塔主。つねに惰眠をむさぼっている怠け者。眠りを妨げられると機嫌が悪くなり、監視塔を訪問したヨミの住民は鉱山送りにしていた。



イーヴァル
Ivar

◆年齢 28歳
◆種族 人間
◆所属・立場 ウミガメ号の船長



商船「ウミガメ号」の船長。実父も養父も海賊という複雑な環境で育ち、自身も海賊だったがすでに足を洗っている。マーレ・ノストラムに迷い込んだ主人公に力を貸す。



アズーレ
Azure

◆年齢 500歳(見た目は28歳)
◆種族 人間
◆所属・立場 護り人



他の海賊からも恐れられる、海神の卵を守っている自称「護り手」の最後の生き残り。イーヴァルとは腐れ縁の仲。実際は長きにわたり海神に縛り付けられた存在。



ビャク
Byaku

◆年齢 30歳（実年齢は3歳）
◆種族 短命種、モンスター
◆所属・立場 コスモスの神官

体内のような世界コスモスの治安を守る神官。外部から侵入する悪性種と戦っている。居丈高だが融通は利く性格で、コスモスを訪れた主人公の事情もすぐに察していた。




火民ニトラム
Nitram

◆年齢 32歳
◆種族 人間
◆所属・立場 サンク四民（火民）

トカゲのような姿をしたサンクの民で、彼が属する火民はアティハナが属する水民と火水同盟を組んでいる。風民のナホイらが組んでいる森風同盟とはずっと犬猿の仲。




森民イルバス
Irbas

◆年齢 30歳
◆種族 人間
◆所属・立場 サンク四民（森民）

顔にトゲが生えたサンクの民で、森の中に定住している。やや横暴な性格。所属する森民はナホイが属する風民と森風同盟を組んでおり、火水同盟と対立を続けている。




トプ
Tope

◆年齢 不明
◆種族 モンスター
◆所属・立場 フルド族

コルディセップ出身のフルド族の1人。妻のコステ、息子のグルマンとともにコロニーで暮らし、日々土を掘り返して食料となるミミズを捜し回っている。




コンスタンティン
Constantine

◆年齢 不明
◆種族 人間
◆所属・立場 歌姫のマネージャー

歌姫ディーヴァ ナンバー5の敏腕マネージャー。禁忌の歌に触れて機能を制限され、歌姫としての未来を失ったディーヴァと共に禁じられた歌を捜す旅に出る。




グィネヴィア
Guinevere

◆年齢 33歳
◆種族 人間
◆所属・立場 アルビオンの王妃

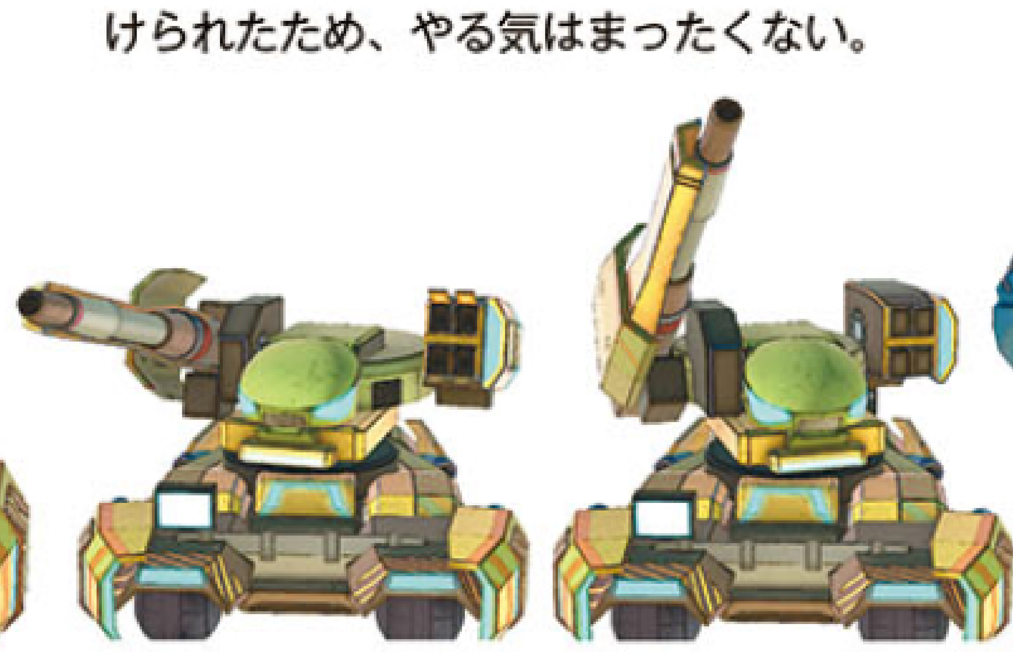
アルビオン王国の王妃で強力な魔法使い。円卓の騎士の選定などをしていたが、王宮から追放されてしまい、罪を償うため迷い人の案内人として日々を過ごしている。




ゴールド主任
Administrator Gold

◆年齢 40歳
◆種族 メカ
◆所属・立場 管理部族の主任

デルタベースの管理部族に属するメカ。デルタベースに迷い込んだ主人公たちの監視役を担う。損な役回りを押し付けられたため、やる気はまったくない。

アレクサンドル
Alexandre

◆年齢 14歳
◆種族 人間
◆所属・立場 取り残された少年

何もかもが凍りついてしまったグレロンで、ただ1人無事だった少年。なぜ自分だけ凍らなかったのかは本人もわかっていないが、氷を溶かすマッチを持っていた。




最終皇帝
Final Emperor

◆年齢 35歳
◆種族 人間
◆所属・立場 過去の皇帝

グレロンの最後の皇帝。死ぬ間際にグレロン住民全員の心臓を凍らせる呪詛を唱えたという伝説を残している。凍りついた住民の夢に現れ、往時の姿を見せていた。




案山子
Scarecrow

◆年齢 25歳
◆種族 人間
◆所属・立場 クロウレルムの案山子

意思を持つ案山子。どんな仕組みで動いているのか、そもそも生き物なのかどうか、すべてが謎な存在。外界から来た人間にも親切だが、言動はふわふわしている。




プロフェッサー
Professor

◆年齢 30歳
◆種族 人間
◆所属・立場 教授(自称)

クロウレルムの歴史を調査している歴史家。この地に高等教育機関は存在しないので、教授の肩書は自称。しかし、知識量や優れた考察力は教授と呼ばれるのにふさわしい。




監視員
Observer

◆年齢 不明
◆種族 人間
◆所属・立場 自称・監視者

複数のヴィジョンが視られるプロヴィデンスの中心にある椅子に座っている謎の人物。あらゆる世界の出来事に精通しており、主人公たちの情報もすべて把握している。




アレサ博士
Dr. Alessa Sitrix

◆年齢 30歳(死亡時)
◆種族 人間
◆所属・立場 三角形理論の専門家

ヴェルミーリオに住んでいた三角形理論の専門家。コラーナの姉。あらゆるものに三角形理論を適用する研究に没頭していたが、実験中に不慮の事故で亡くなった。




コラーナ博士
Dr. Corana Sitrix

◆年齢 40歳
◆種族 人間
◆所属・立場 三角形理論の専門家

ヴェルミーリオに住む三角形理論の専門家。トライゴン社の元で不安定な三角形機関の管理と調整を続けているが、聞く耳を持たない社長に対し業を煮やしている。




大統領
Mr. President

◆年齢 68歳
◆種族 人間
◆所属・立場 キャピトルシティの大統領

キャピトルシティの大統領。有能な政治家で大衆からの人気も絶大。しかし、警護室長のトリスタン エルナンデスからは謎の宇宙人との関係を疑われている。




トリスタン エルナンデス
Tristan Hernandez

◆年齢 56歳
◆種族 人間
◆所属・立場 大統領警護室長

キャピトルシティで大統領を警護する任務に就く警護室長。軍出身の屈強な人物で海峡戦争の伝説的な英雄。現在は全国射撃競技会の委員長も務めている。

























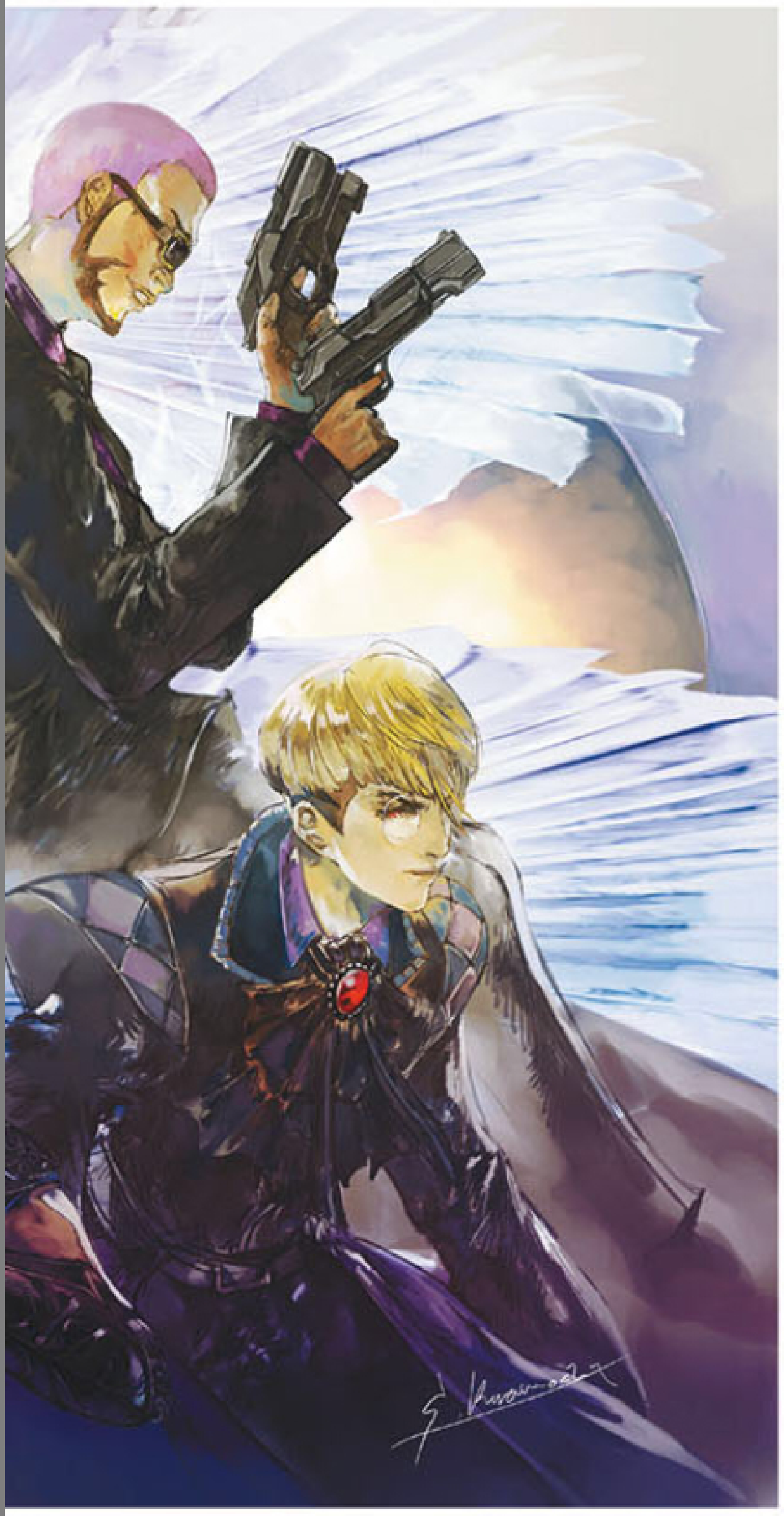



























辰年
祝サガエ★2024★
今年もよろしく
お願い致します!!
藤澤


2024
本年も何卒
よろしくお願いいたします
蛙田


Merry Christmas

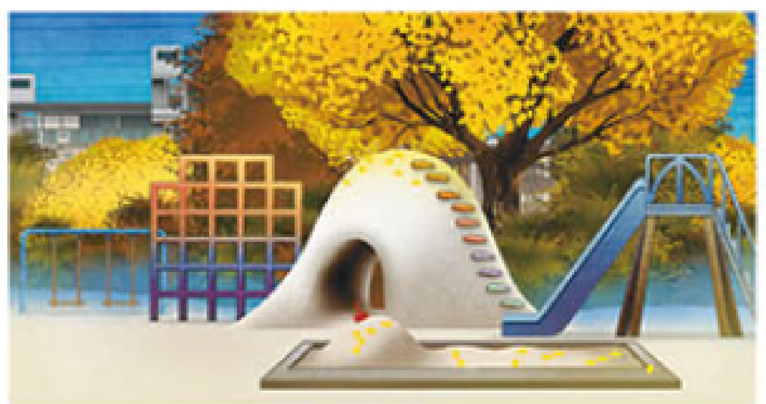

HAPPY NEW YEAR!!
賀正
今年も宜しくお願い致します!
高橋

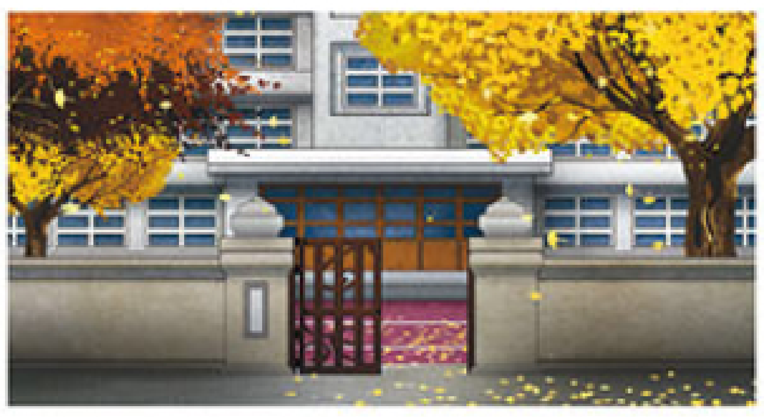


ミヤコ市
Miyako City

風雅な街並みが歴史を感じさせる古都。御堂綱紀や泉ゆめはのホームタウン。一見すると平和な街だが、表ざたにならない奇妙な異変が頻発している。御堂綱紀をはじめとする「カテドラル計画」の選抜メンバーは、聖堂内にある天乃岩戸を開き、そこから別世界を訪問している。







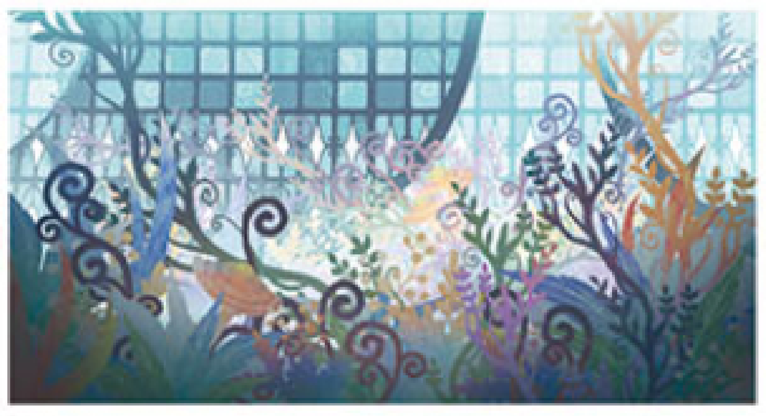




プールクーラ
Witchdom Pulchra

強大な力を持つ大魔女と5人の賢者が治める、柔らかい光に包まれた魔女の世界。住人はこの世界に必ず訪れるとされる「災厄」に対する備えを着々と進めており、災厄との戦いを見届ける「みまもりびと」と呼ばれる存在を別世界から召喚しようとしている。









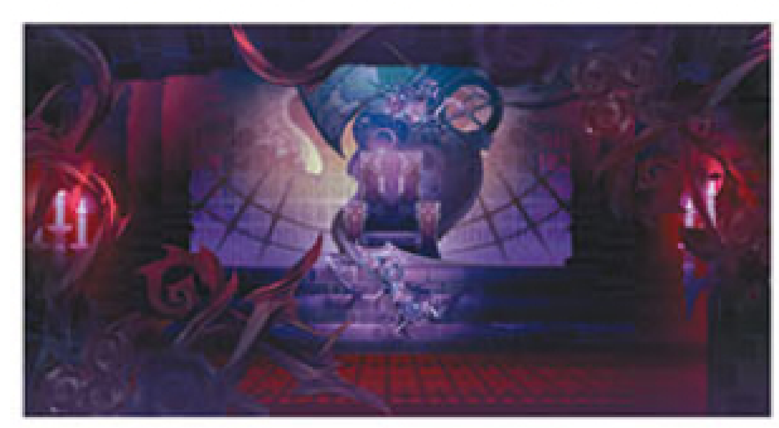


ヨミ
Yomi

暗黒に閉ざされた闇の王が支配する亡者の世界。世界の中心に闇の王が居城とする闇の城がそびえ立ち、その周りを4つの監視塔が取り囲む。か弱き亡者が暮らしているが、監視塔の塔主たちから一様に酷い扱いを受けている。ここ最近、闇の王の居城には人の気配がない。



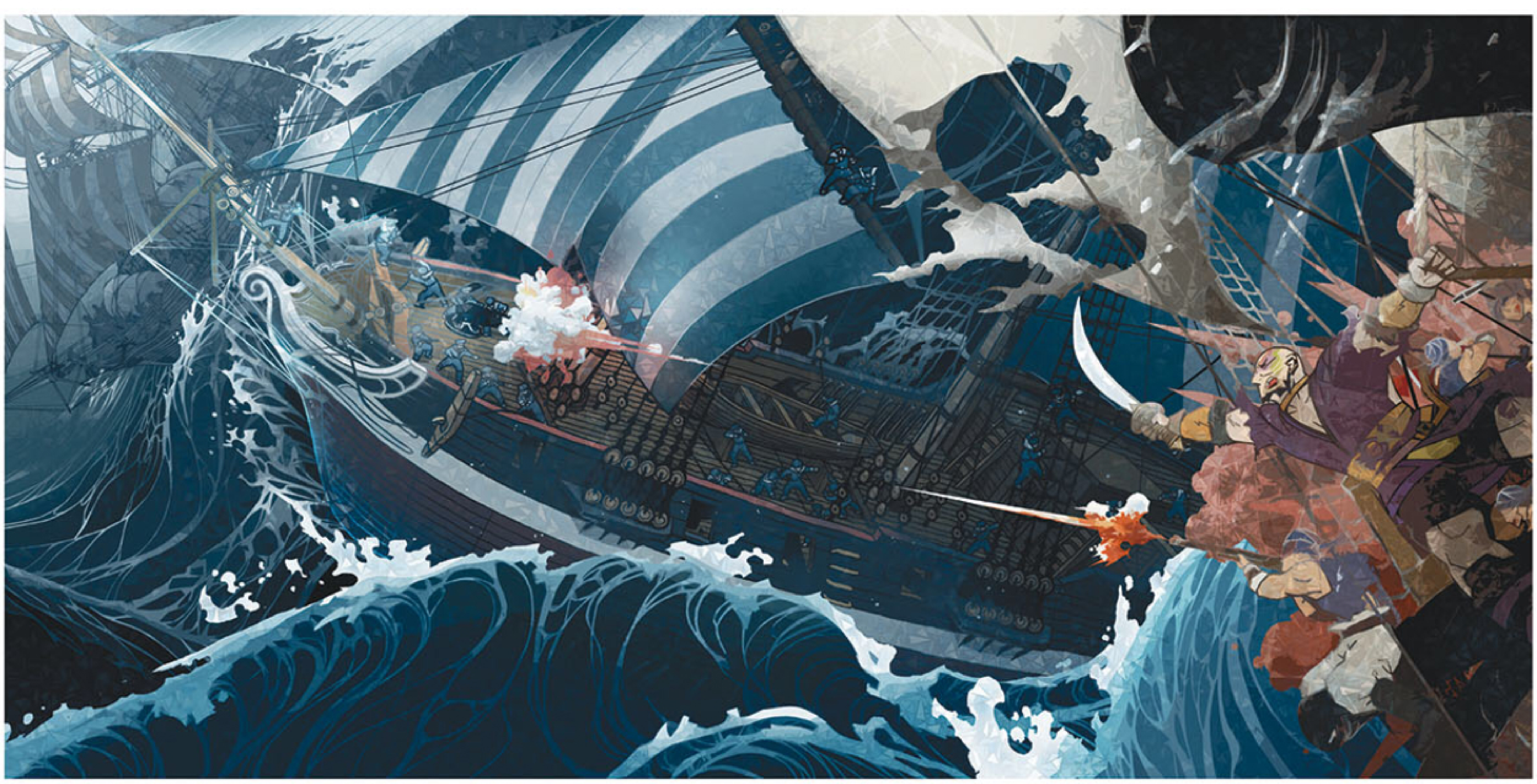


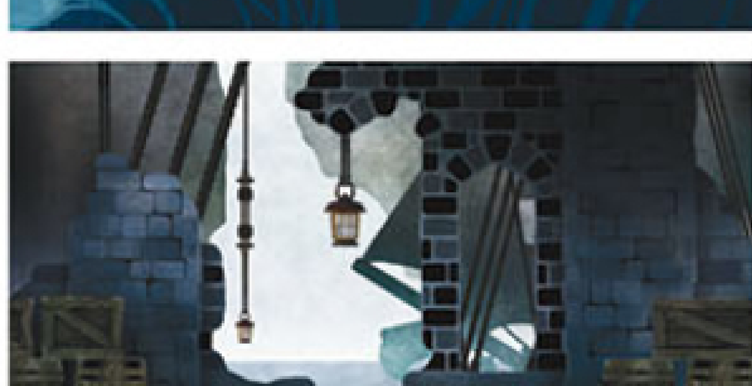
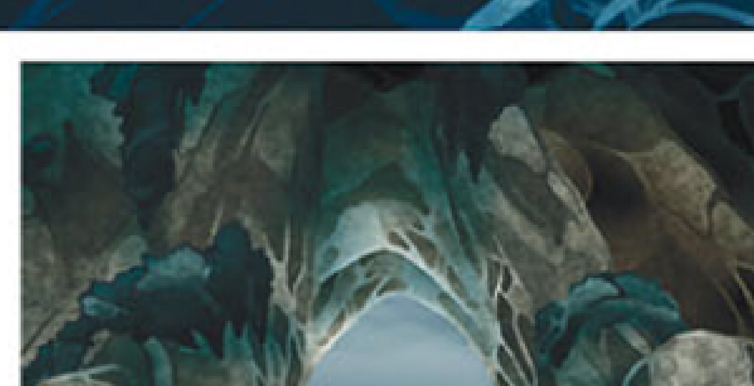
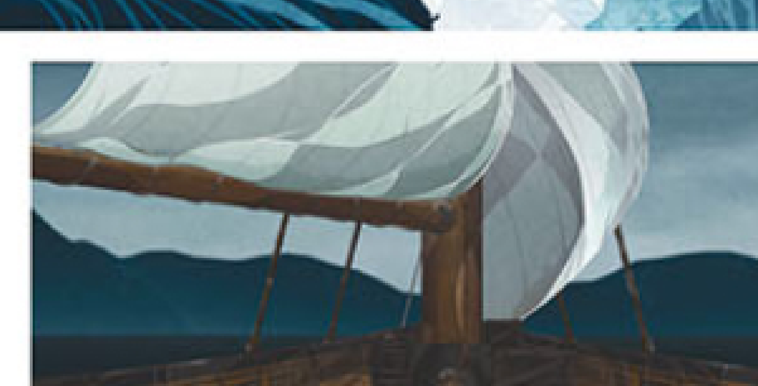




マーレ・ノストラム
Mare Nostrum

危険な海賊や荒くれものが跋扈する広大な海の世界。船がなければ最低限の生活すらままならない。海を守っている海神が存在し、人間が何十年もの年月をかけてその卵を孵すと、天へと還る海神がどんな願いでもかなえてくれると言い伝えられているが、真偽のほどは不明。



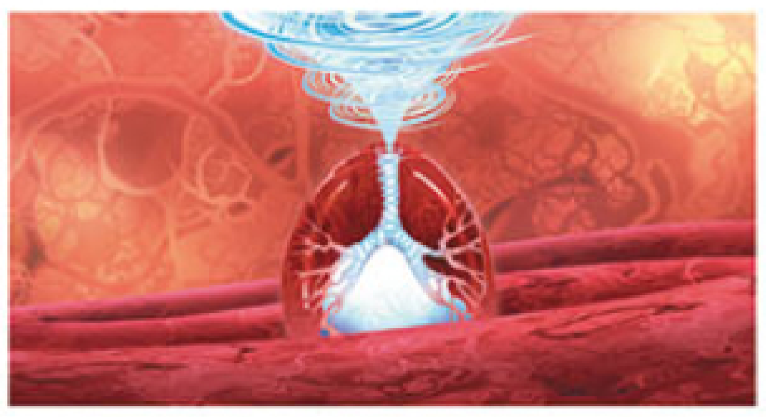






コスモス
Kosmos

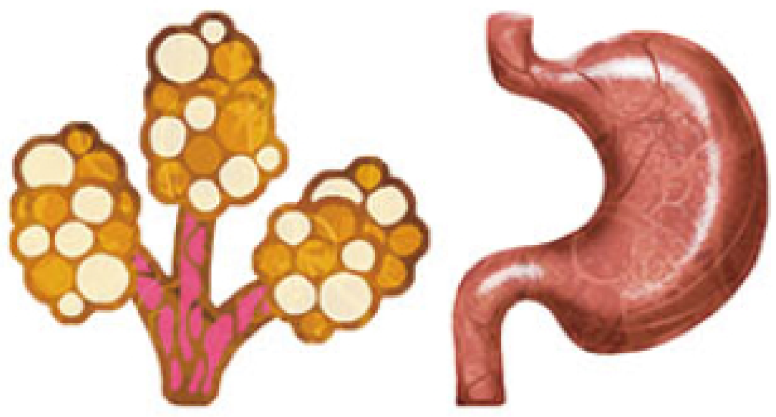
ショウカ宮、シコウ宮、ジュンカン宮といった臓器に似た施設で構成された、まるで体内のような世界。世界を崩壊させかねない悪性種の侵入につねに存亡を脅かされており、ビャクをはじめとする強力な神官が定期的に見回ることで、かろうじて治安と秩序を保ち続けている。









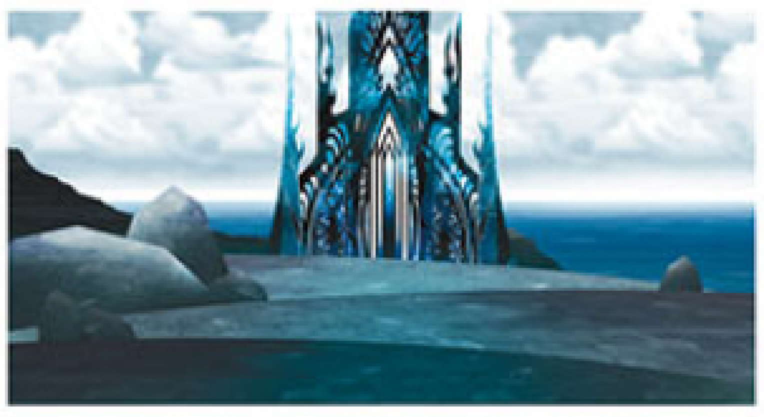


サンク
Cinq

火、水、森、風の四つの民が治める世界。かつて世界の中心に鎮座していた魂のテンプルが支配していたが、それを嫌ったサンク四民がテンプルを徹底的に破壊して独立を勝ち取った過去を持つ。それ以降、四民は火水同盟と森風同盟に分かれ、今に至るまで対立を続けている。









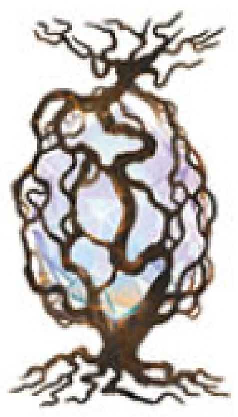


コルディセップ
Cordycep

地中に広がる土の世界。掘った道がすぐに埋まってしまう厳しい環境のため、適応できる種族は数えるほど。穴掘りが得意なフルド族などがミミズを獲って暮らしているが、ここ最近はその数も激減している。土のヌシと呼ばれる存在が世界の命運を握っているという。





アヴァロン
Avalon

巨大な駅を起点に市街地が広がる王都。交通網が充実しており、あらゆる施設に鉄道や自動車、馬車で行くことができる。放送局を中心に文化面も発達しているが、国を治める王族には価値のある物をダイアモンドに換える秘法が伝わっているなど、謎多き都市でもある。



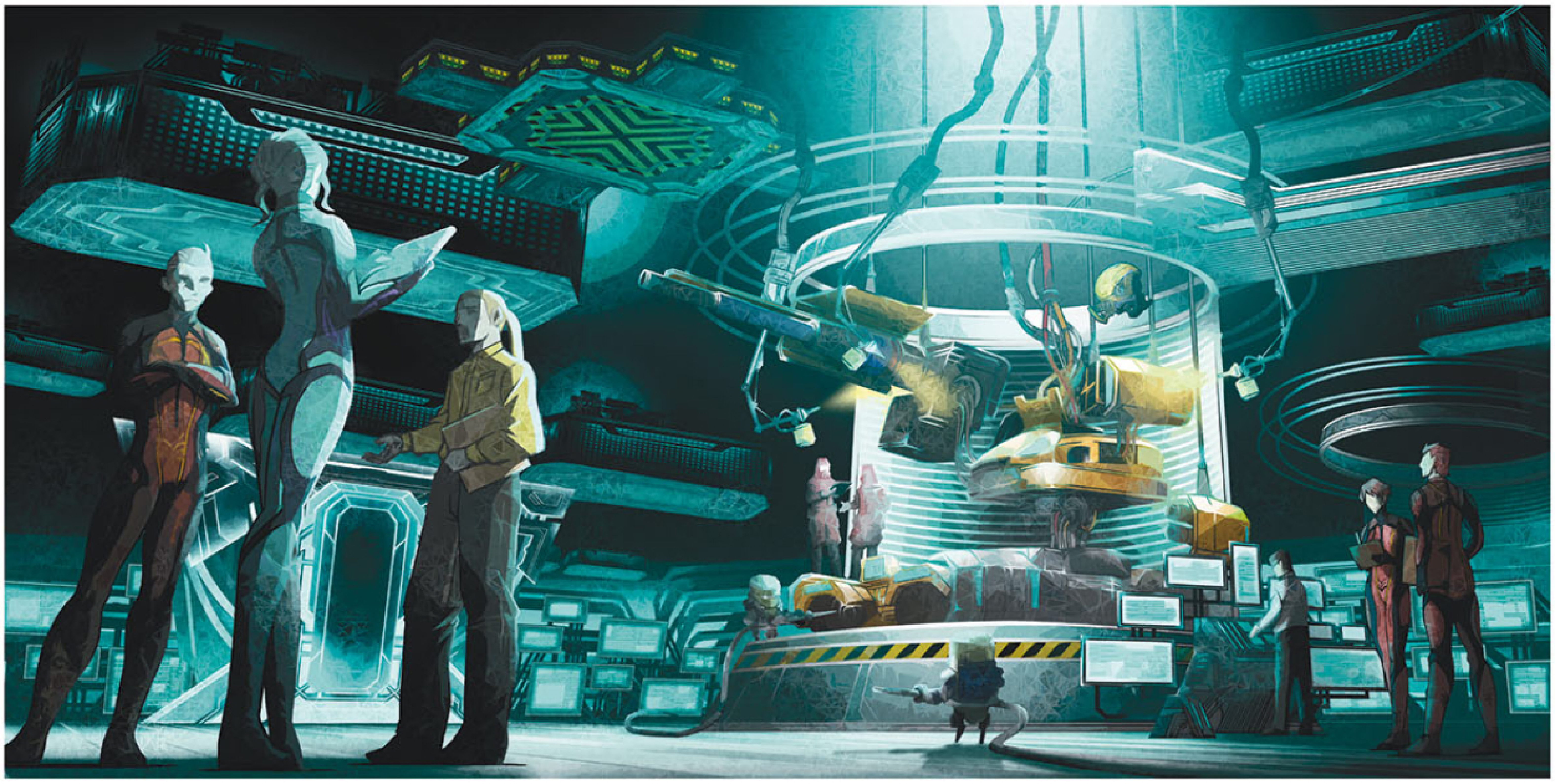


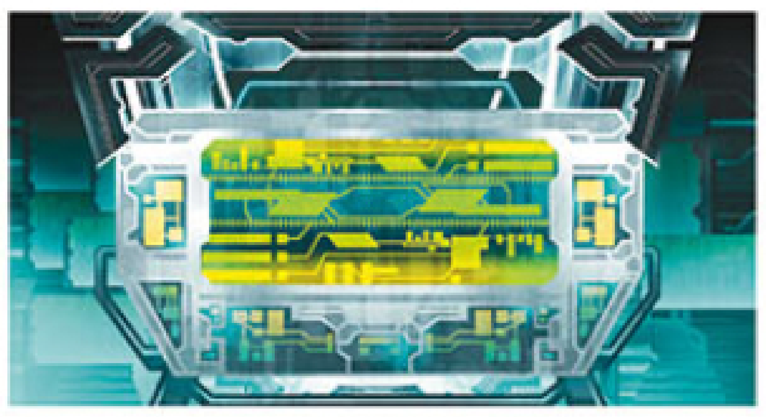


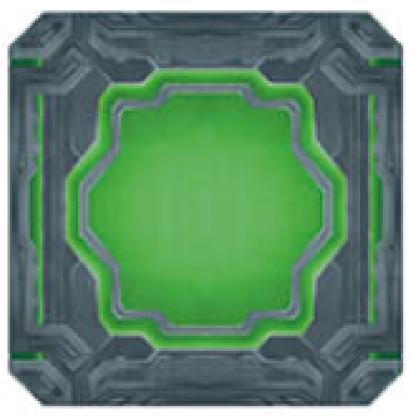
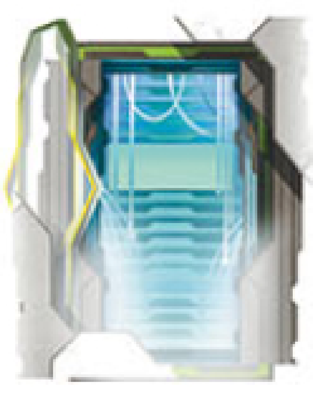
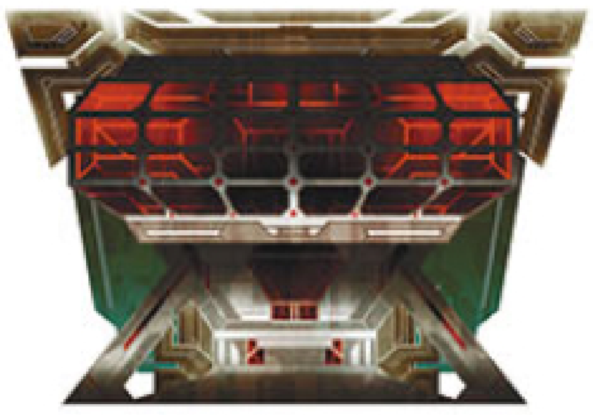


デルタベース
Delta Base

族長が治める多重構造になっている基地。高度な技術力を持ち、外界との接続を意図的に遮断している。完全な自立を実現しているが、ごく稀に外界から人間が迷い込む。それらはエイリアンと認定され、その運命は3人の族長たちの判断に委ねられる。



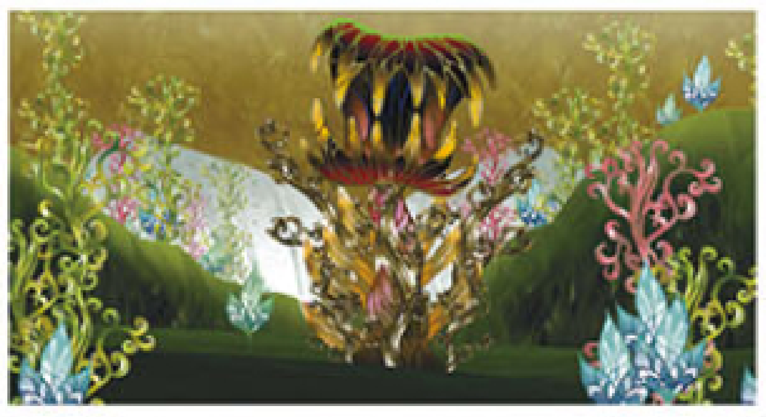


カマラ
Kamala

エプイケというすべての命を繋ぐ美しい花とともに生きる世界。エプイケの花を永続的に咲かせ続けるため、イメルの神に選ばれたエプイケの巫女を異世界から召喚した送粉者ソヤイに導かせ、最終的に巫女をエプイケの花にさせるという命のサイクルを繰り返している。










グレロン
Grelon

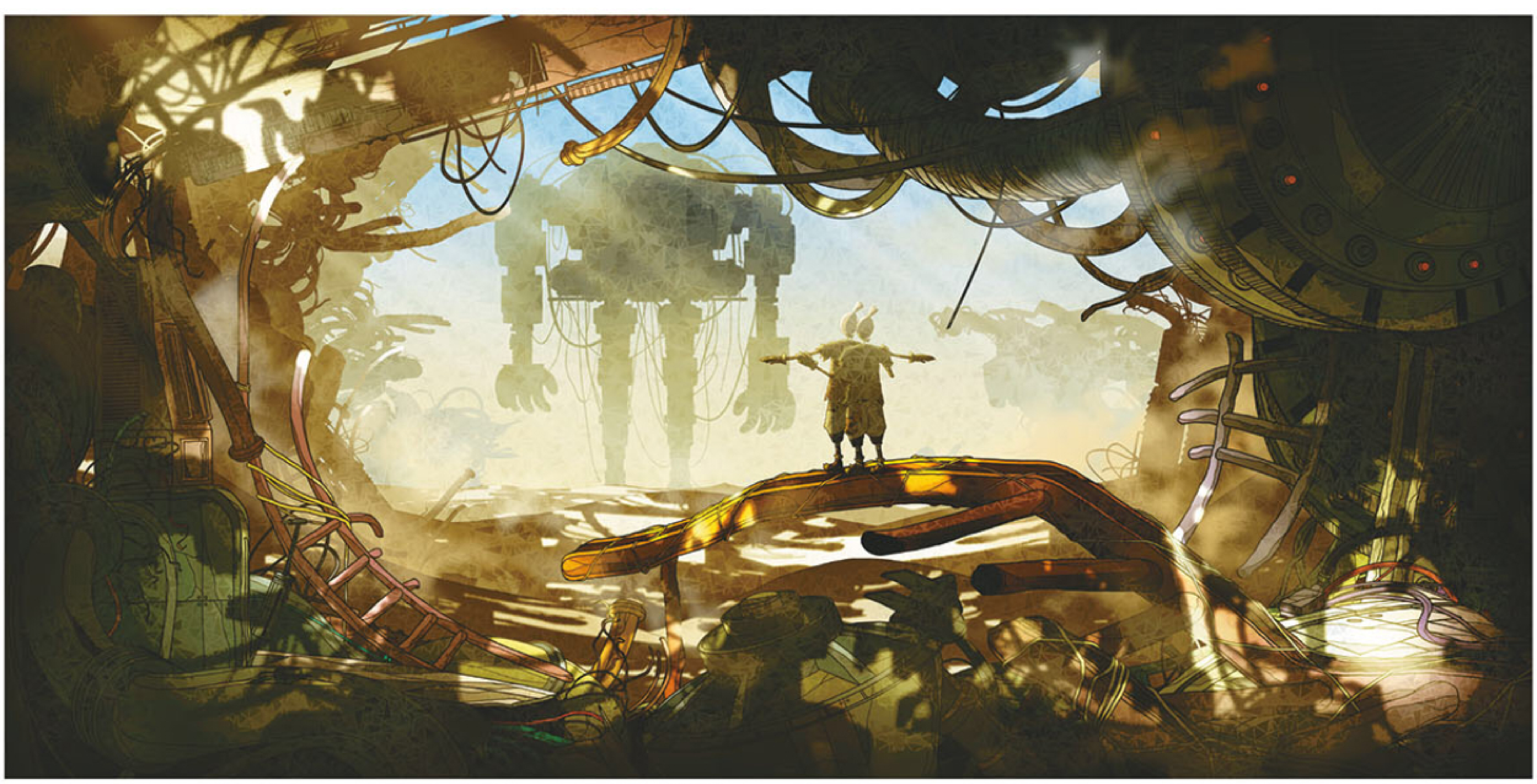
人間や建物が凍りつき、静寂に包まれた世界。この世界を訪れた主人公は、唯一凍っていなかった少年アレクサンドルが持っていたマッチで人々を救出する。彼らの夢を通じ、かつて世界に君臨し、死に際に呪いの言葉を吐いたという最終皇帝の足跡を辿ることになる。

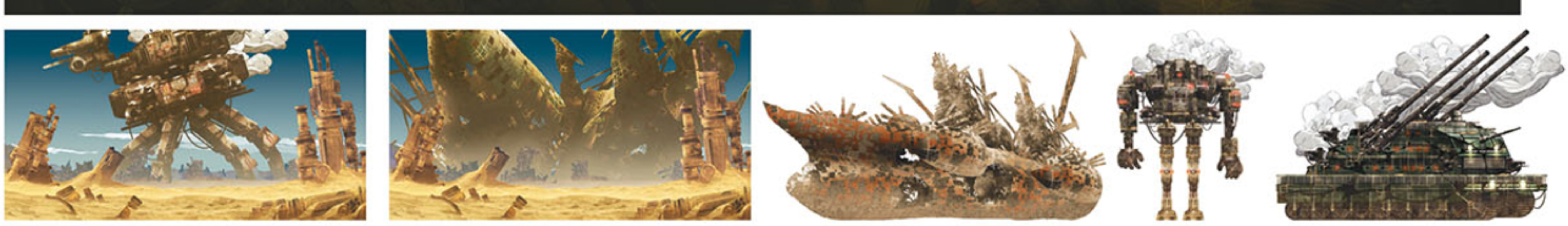




クロウレルム
Crowrealm

巨大ロボットや戦艦の残骸が点在する広大な砂漠で、足をとられる流砂や危険な砂嵐があちこちで発生している。数は少ないが人間も住んでおり、意思を持った案山子が来訪者を出迎える。主人公は彼らの助力を得て、この地に災厄をもたらしたパンドラを探索する。



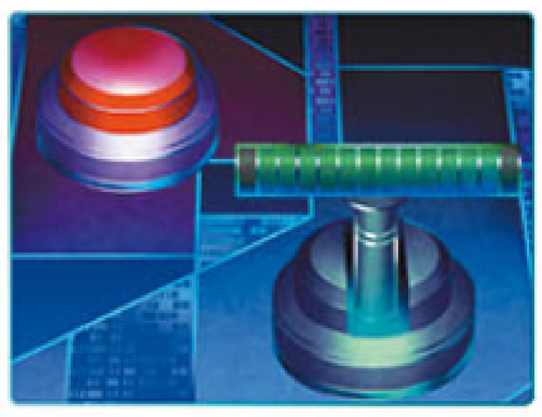


プロヴィデンス

Providence

波動の先に無数のヴィジョンが繋がっている不可思議な空間。中心部にある椅子には監視者を自称する、すべてのヴィジョンを観測している謎の人物が、何を目的にするわけでもなく座っている。このヴィジョンは、どこかの世界の出来事なのだろうか。



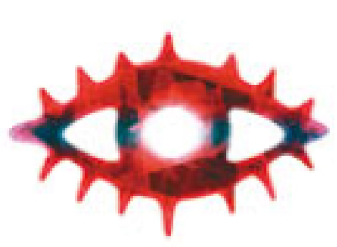


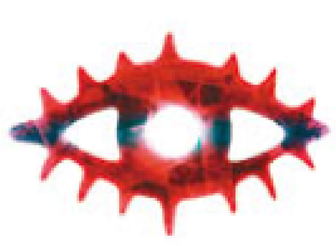










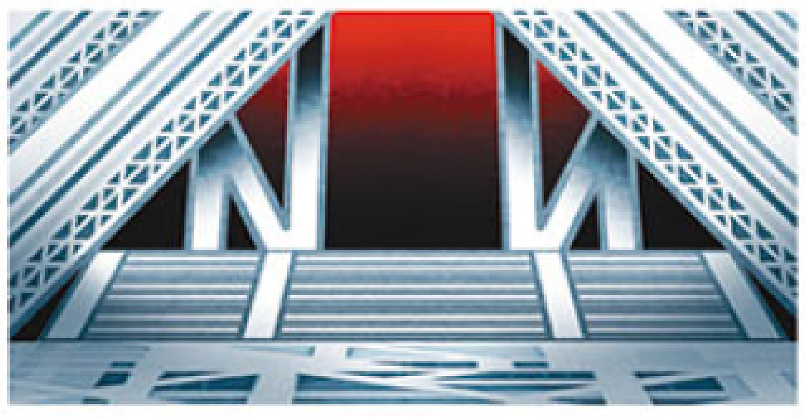


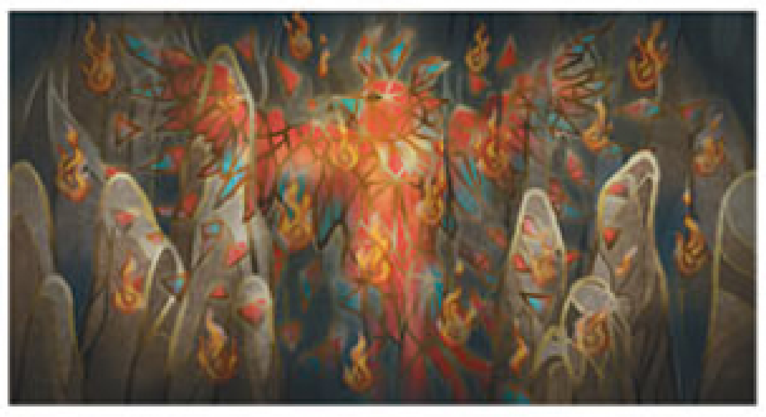
ヴェルミーリオ

Vermiglio

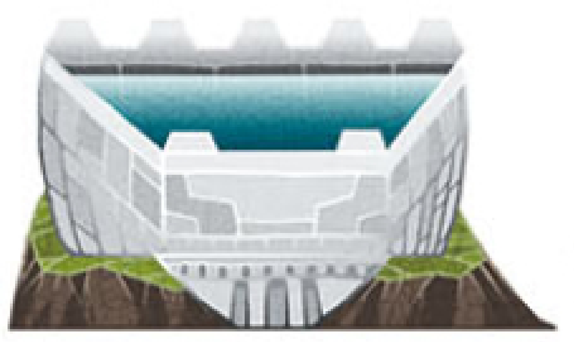
ありとあらゆる機械が、三角形理論に基づいた三角形機関のエネルギーで動いている未来的な世界。しかし、いつまでたっても不安定な三角形機関や、三角形機関を執拗に狙う魔物アンチトライアングルの絶え間ない攻撃により、研究機関はつねに危機に瀕している。













ブライトホーム
Brighthome

終わりの見えない果てなき戦いが続く戦士の世界。国を統治するディン王は、別の世界から戦士となる人間らを召喚して名前をつけ、地中から湧き出る混沌の者と呼ばれる魔物と戦わせている。混沌の者に勝利する日を信じて人々は皆、戦い続けている。










キャピトルシティ
Capitol City

美しく近代的な街並みが映える連合国の首都で、国家機関や高級ホテルがある上層、庶民が生活する一般層などに都市機能がわかれている。大統領選の真っ最中で、有力候補のアレンとベイリーによる選挙戦が日々繰り広げられている。現職大統領にはとある疑惑がつきまとう。









グレートツリー
Great Tree

一本の巨大な樹木の上に広がっている生命力にあふれた自然の世界で、多数の動物が暮らしている。ここ最近、未知の力によって複数の動物が石と化してしまい、残った動物たちが救いを求めている。構造が複雑で、滝とツタを利用しないと移動すらままならない。










ネコイラスト Cat Illustrations


アビシニアン


エキゾチックショートヘア


エジプシャンマウ


オシキャット


オリエンタルショートヘア


キムリック


コラット


サイベリアン


シャム


シャルトリュー



シンガプーラ　スコティッシュフォールド　スノーシュー　セルカークレックス　ソマリ



ターキッシュバン　ターキッシュアンゴラ　バーマン　バーミーズ　ヒマラヤン



ペルシャ　ベンガル　ボンベイ　マンチカン　メインクーン



ラグドール　ラガマフィン　ラパーマ　コーニッシュレックス　ピクシーボブ



バリニーズ　アメリカンショートヘア　ノルウェージャン　イジアン　ウラルレックス



スフィンクス　ブリティッシュショートヘア　オホサスレス　キンカロー　クリリアンボブテイル

魔女コンセプトアート



メカコンセプトアート



ミヤコ市&御堂綱紀コンセプトアート



大聖堂コンセプトアート



連接領域の扉コンセプトアート



大聖堂内部コンセプトアート



ボスコンセプトアート



連接領域コンセプトアート





御堂綱紀初期案



アメイヤ アシュリン初期案



泉ゆめは初期案



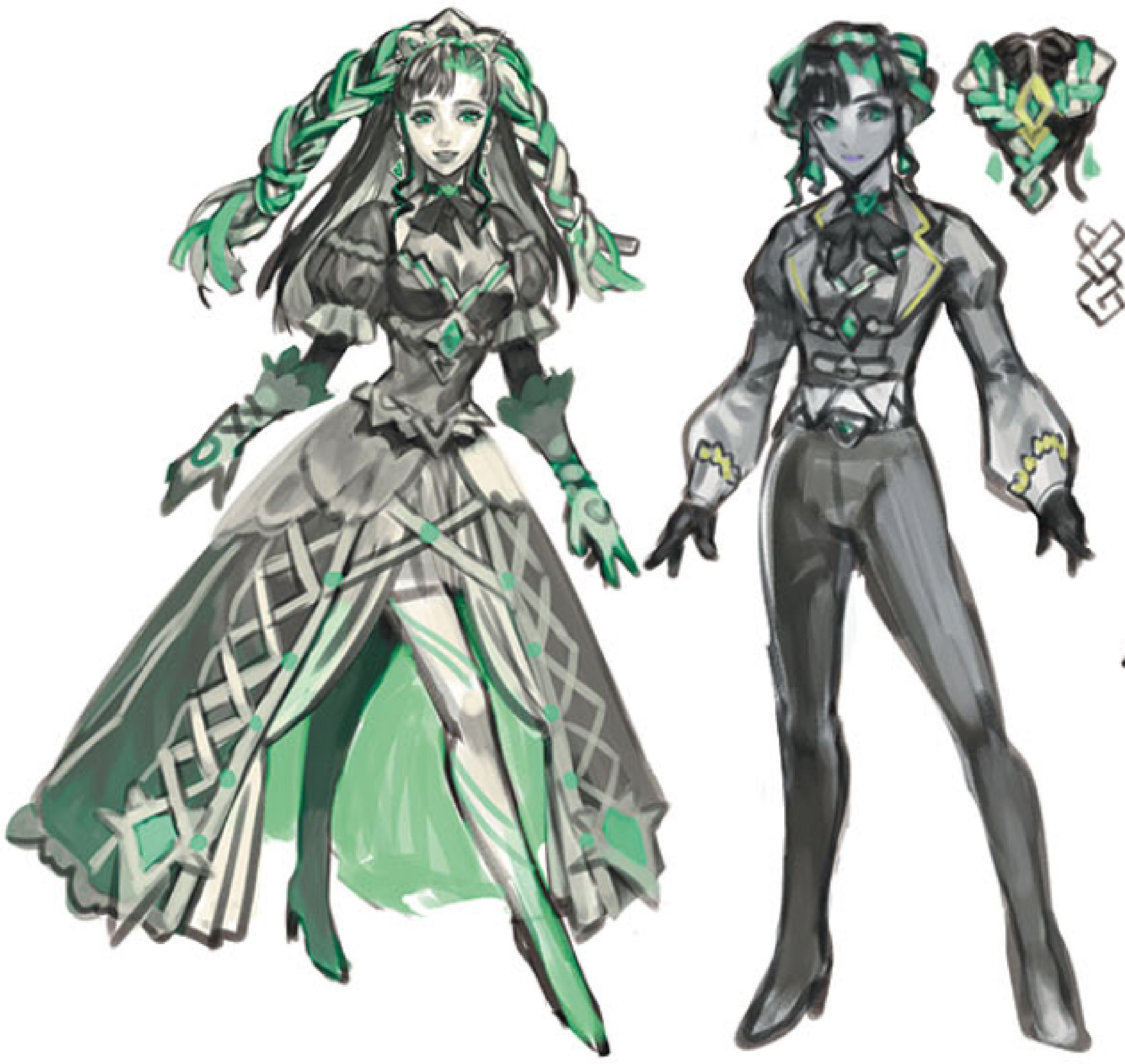


シウグナス初期案

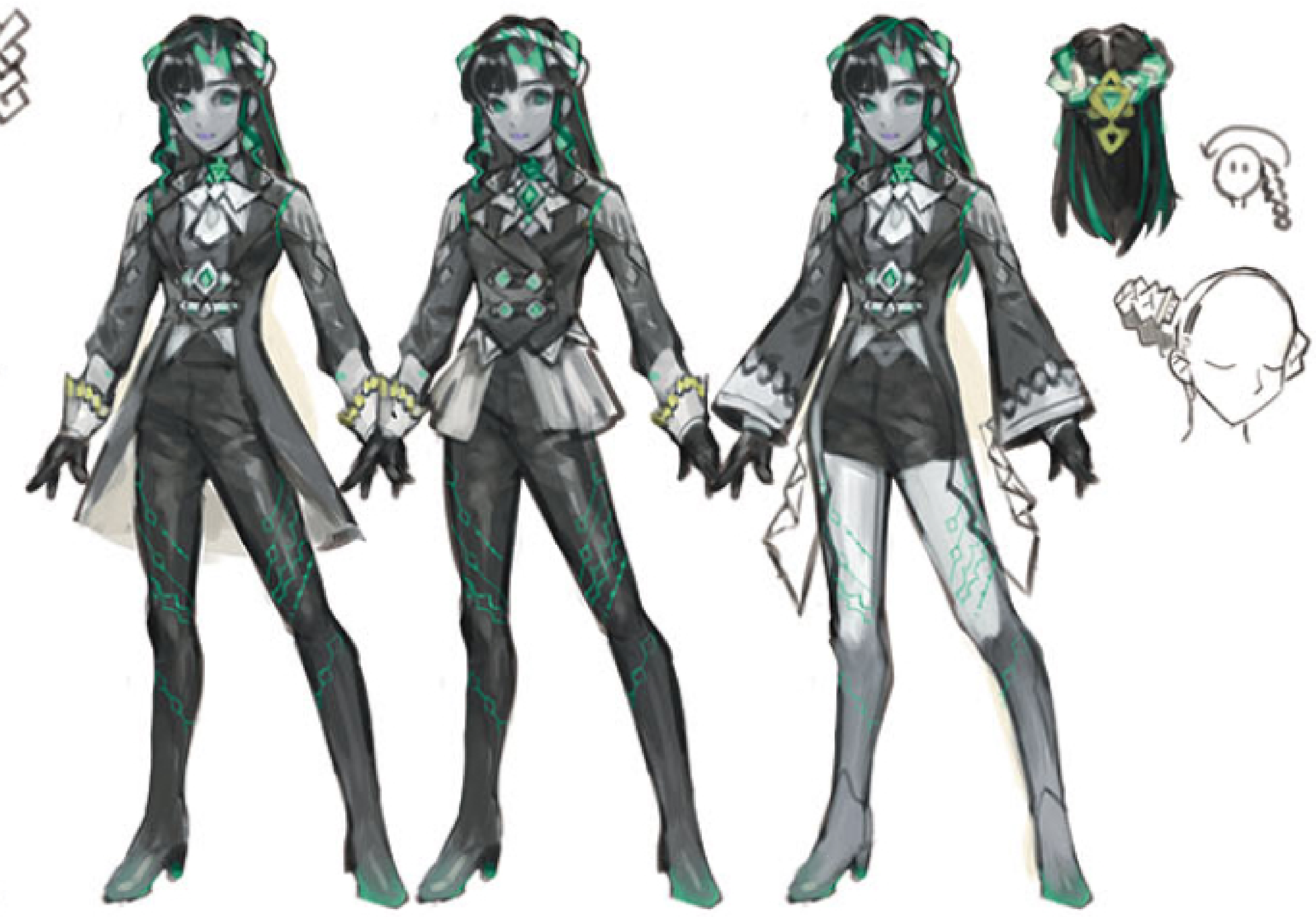








ディーヴァ ナンバー5 初期案





ボーニー&フォルミナ初期案







クグツ初期案





主人公候補初期案











ブライトホームの戦士初期案



ディン王設定画



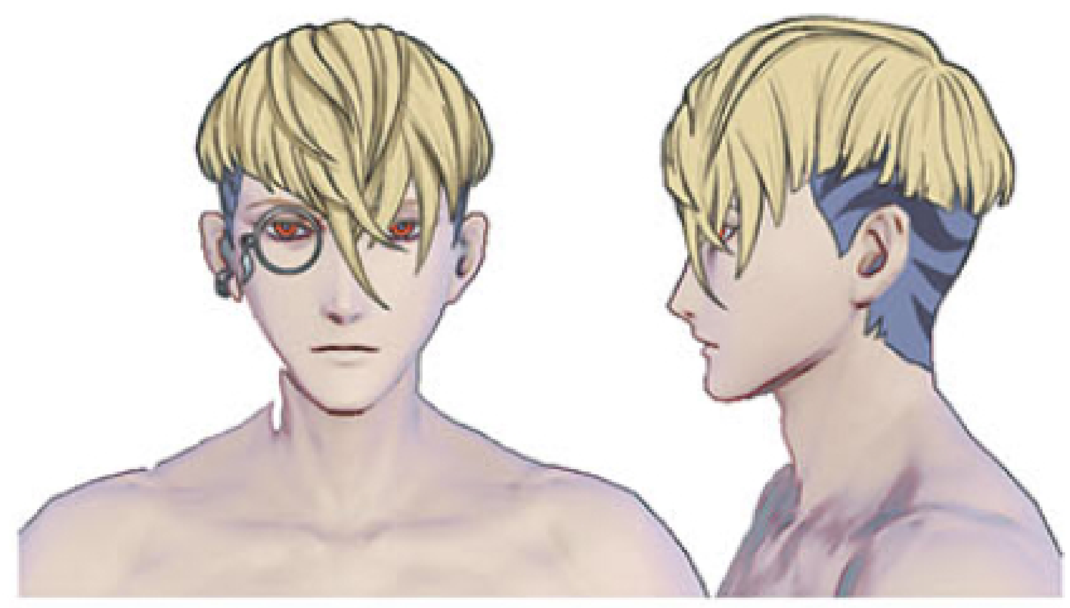




豪傑設定画



哲人設定画



人斬設定画



戦士設定画



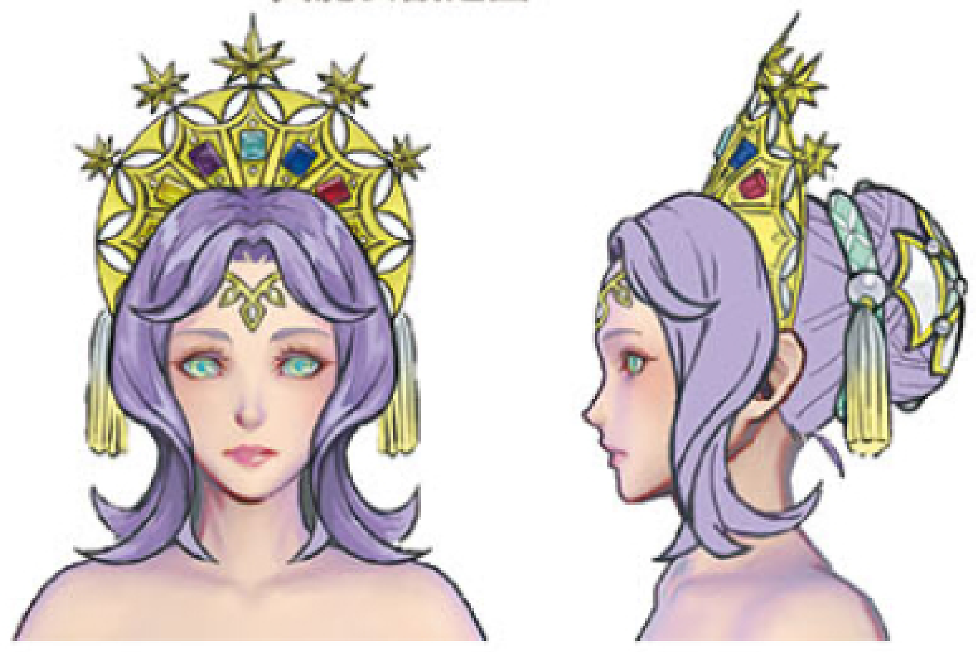
王者設定画



将軍設定画



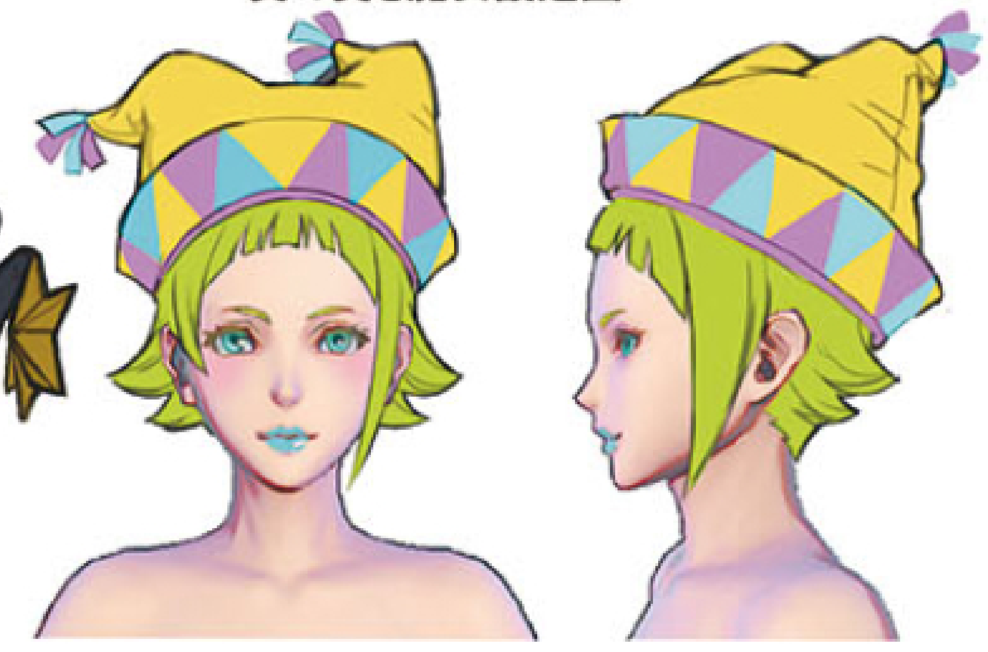
大魔女設定画



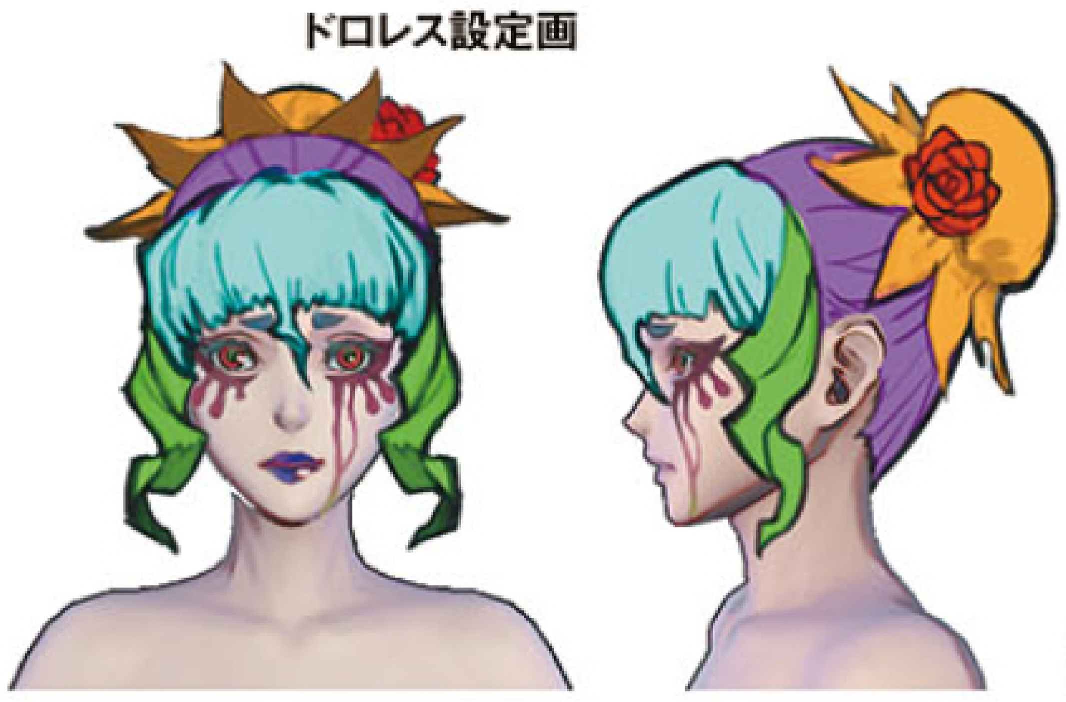
赤の賢き魔女設定画



黄の賢き魔女設定画



ドロレス設定画



監視員設定画



アレサ博士設定画



憤怒の塔主設定画



色欲の塔主設定画



貪喰の塔主設定画



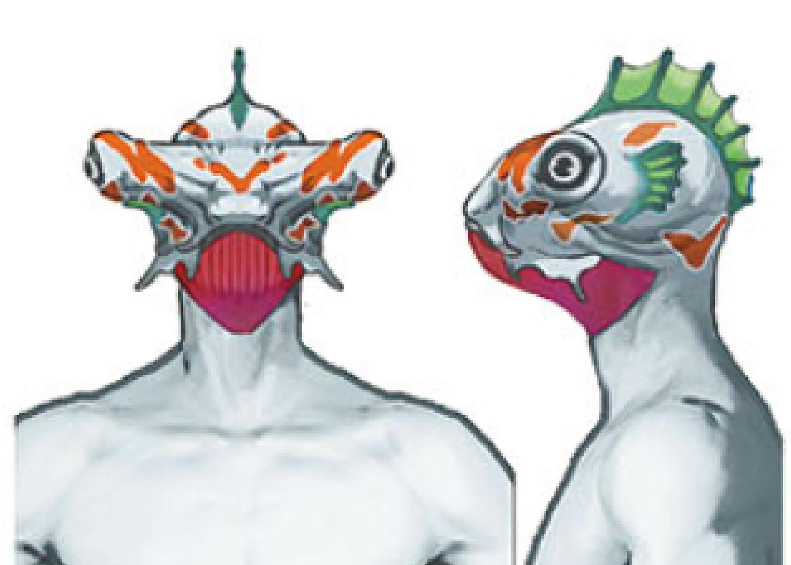
怠惰の塔主設定画



火民ニトラム設定画



水民アティハナ設定画



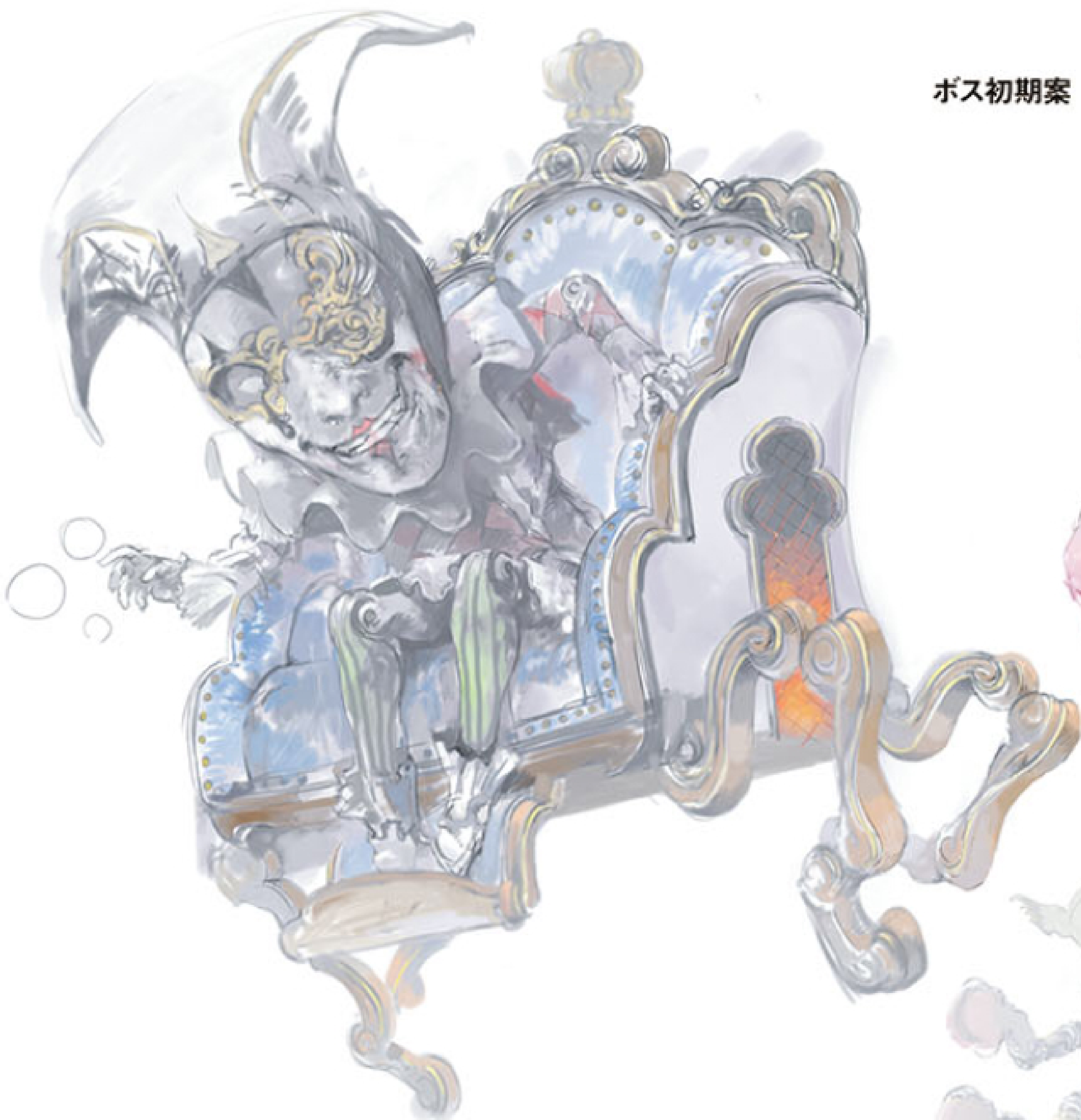
森民イルバス設定画



風民ナホイ設定画



ボス初期案











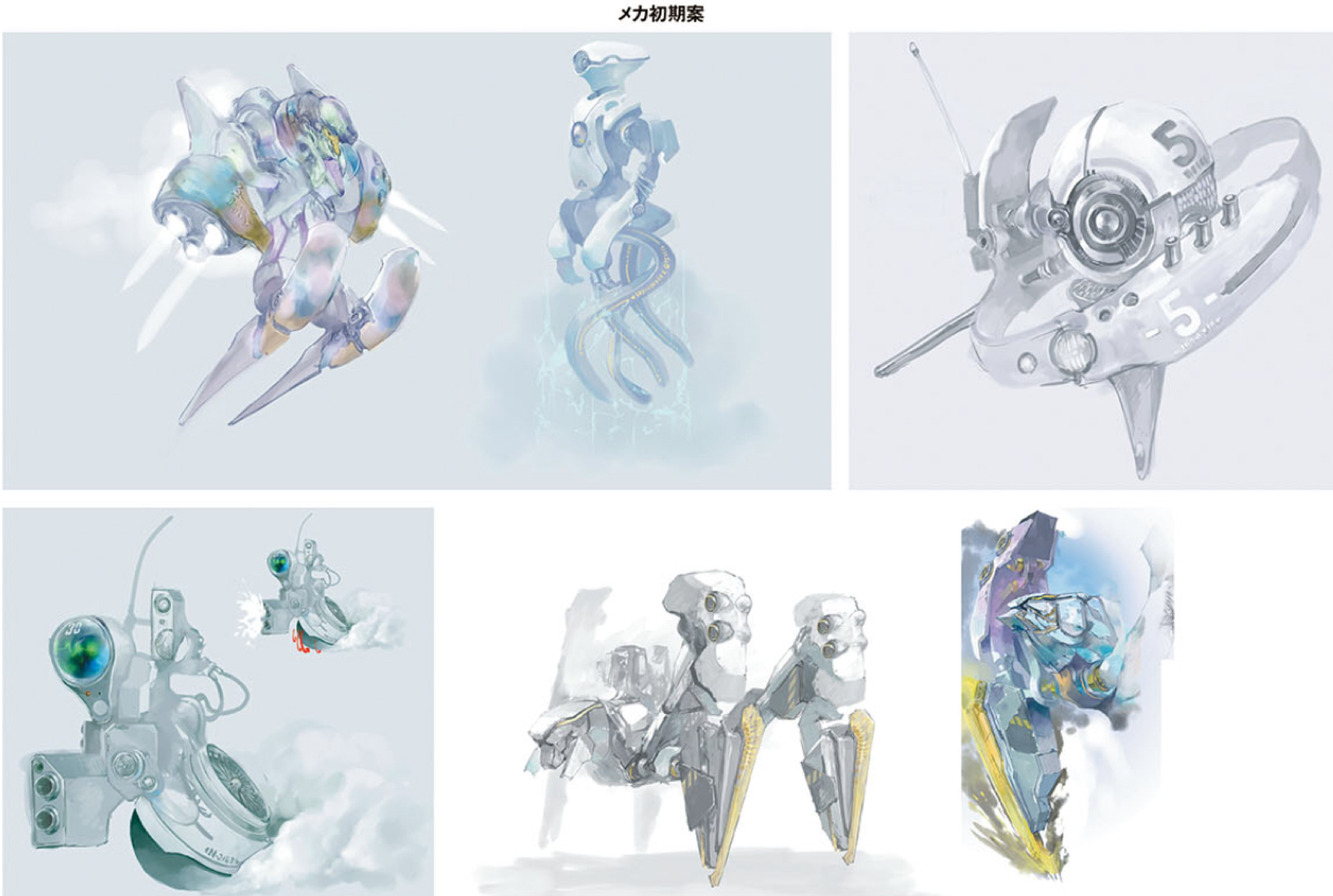




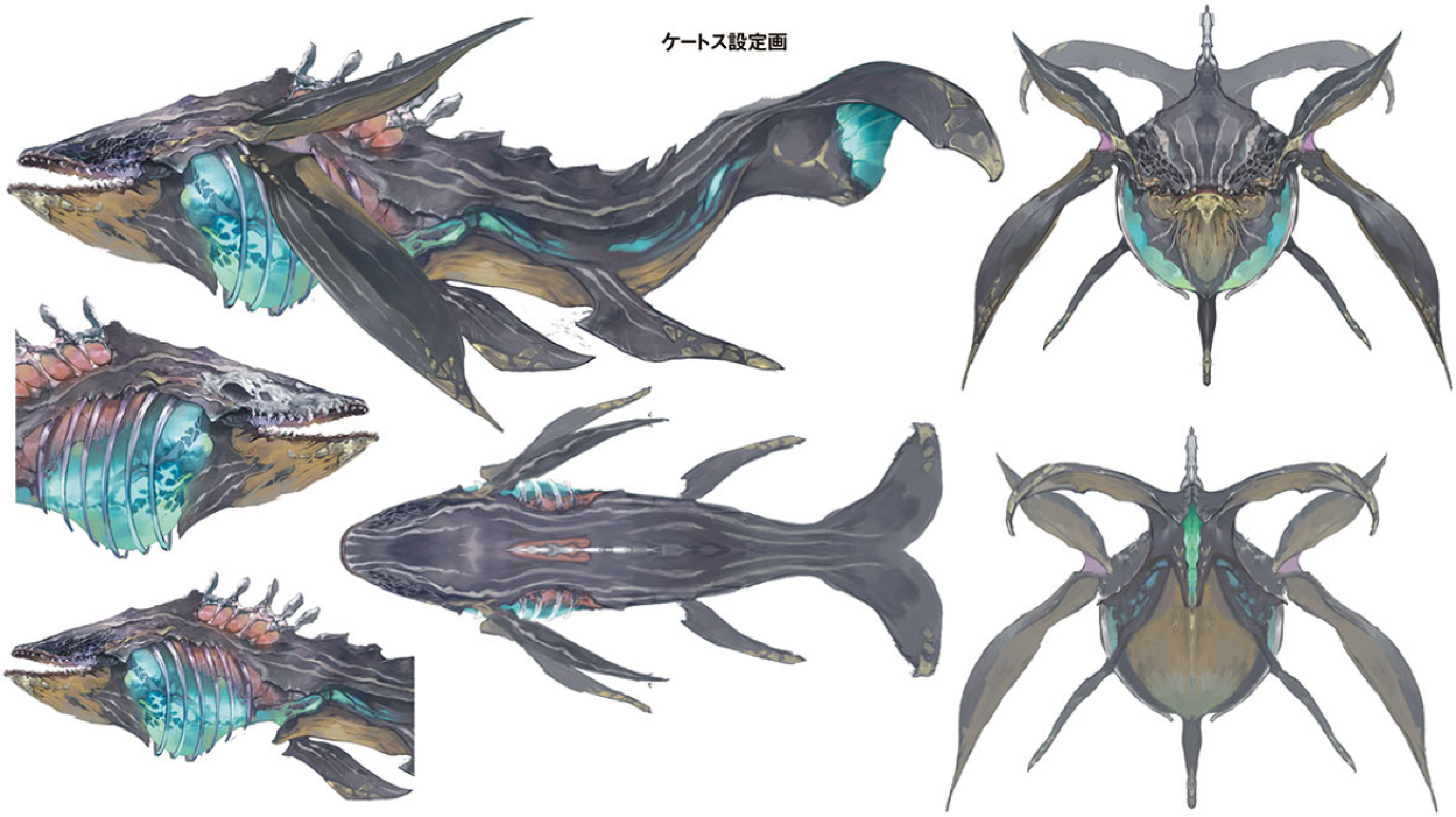
メカ（デフォルメ型）設定画



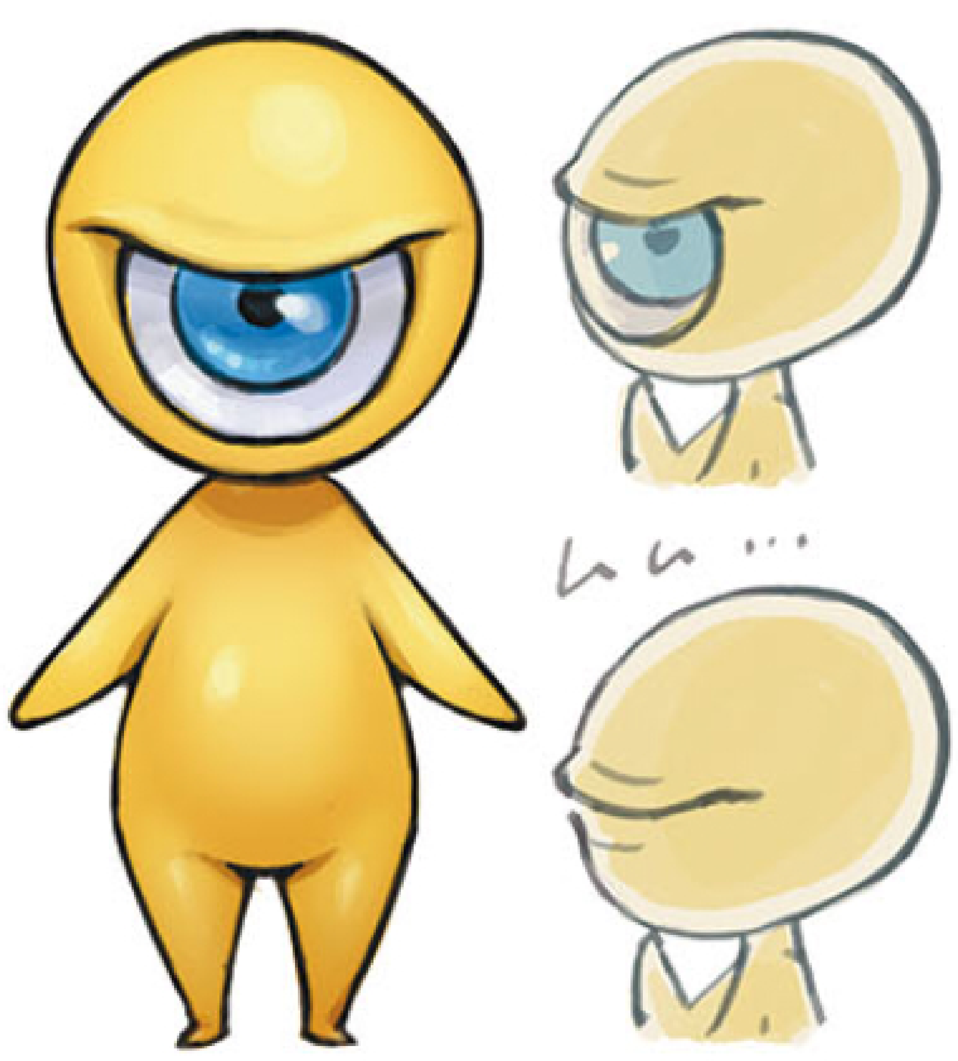
メカ初期案



ケートス設定画



せんせい設定画



フルド族設定画



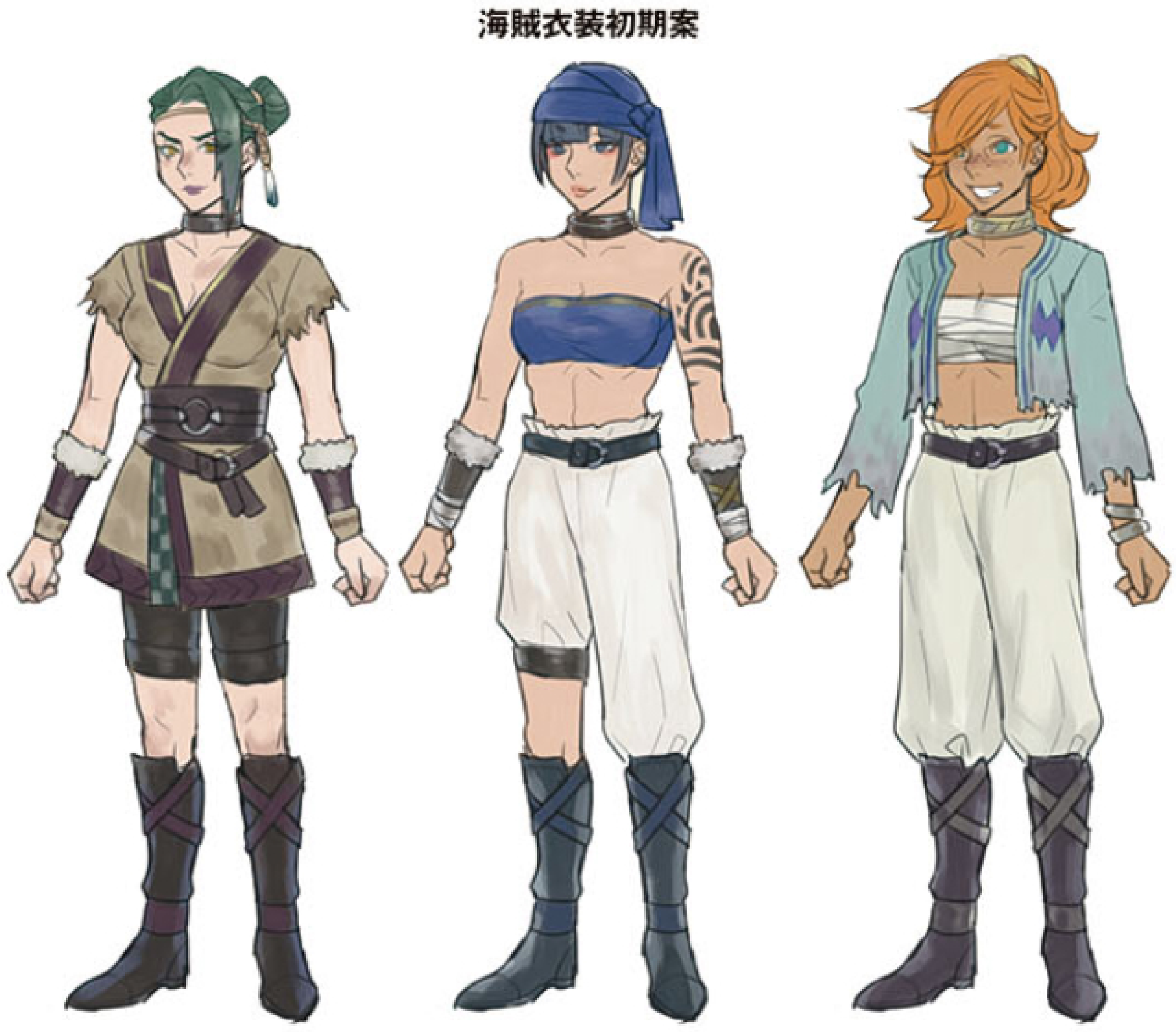
短命種初期案



魔女衣装初期案



海賊衣装初期案



軽装戦士衣装初期案



ジャケット初期案



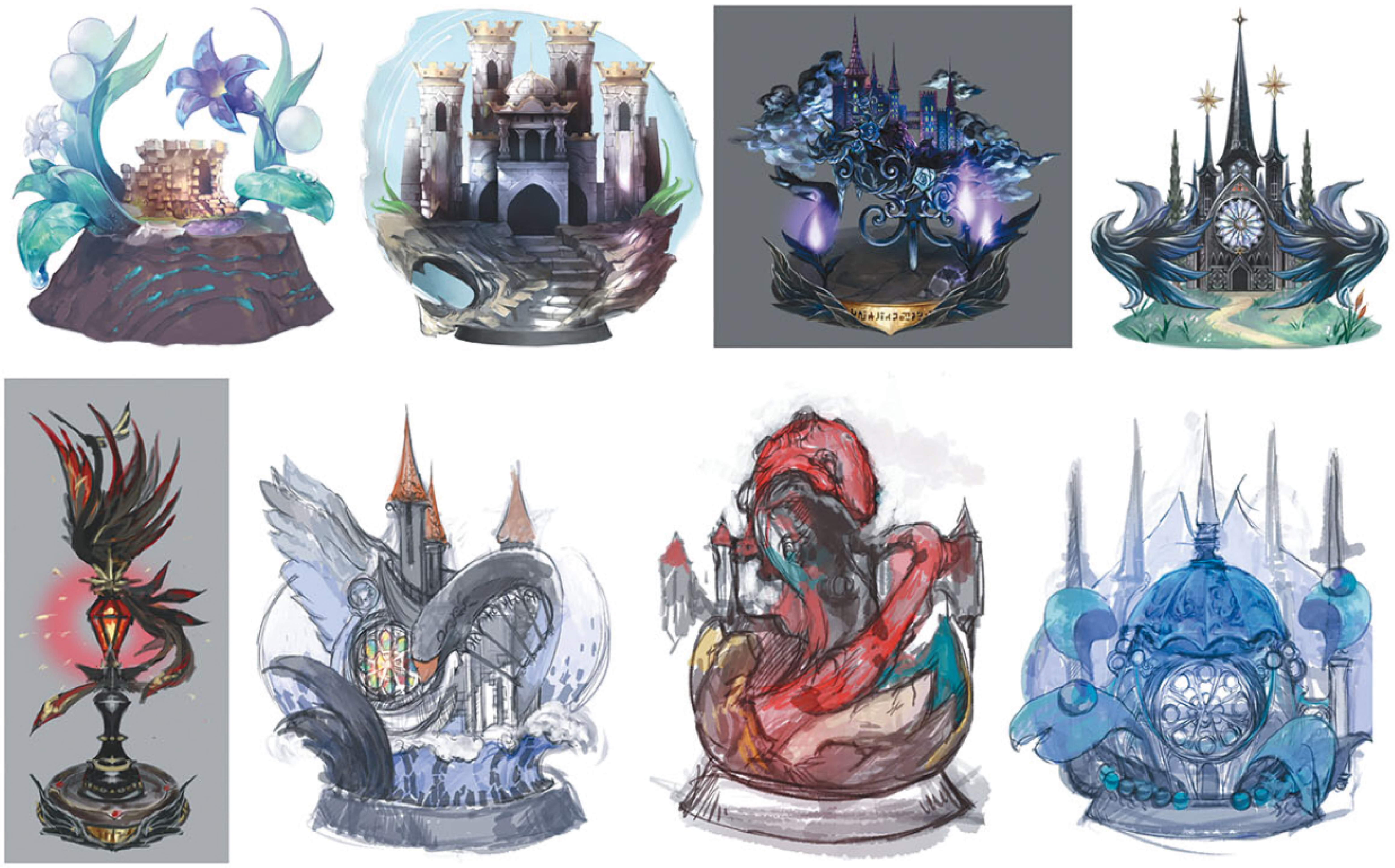
ボディスーツ初期案



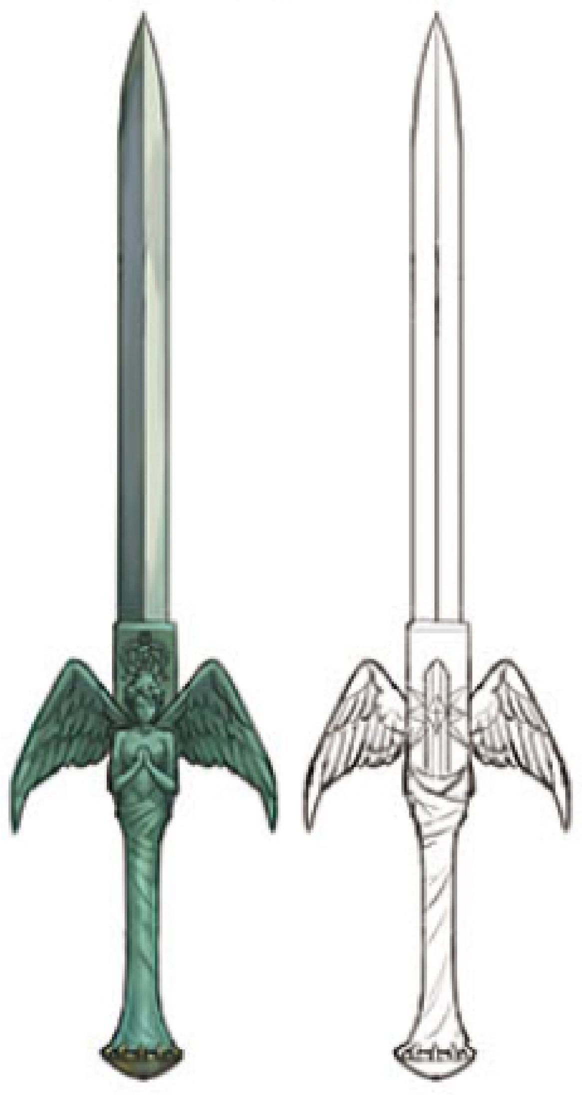
ヘビーアーマー初期案



施設初期案



マスカレイド設定画



マジカルにゃん棒設定画



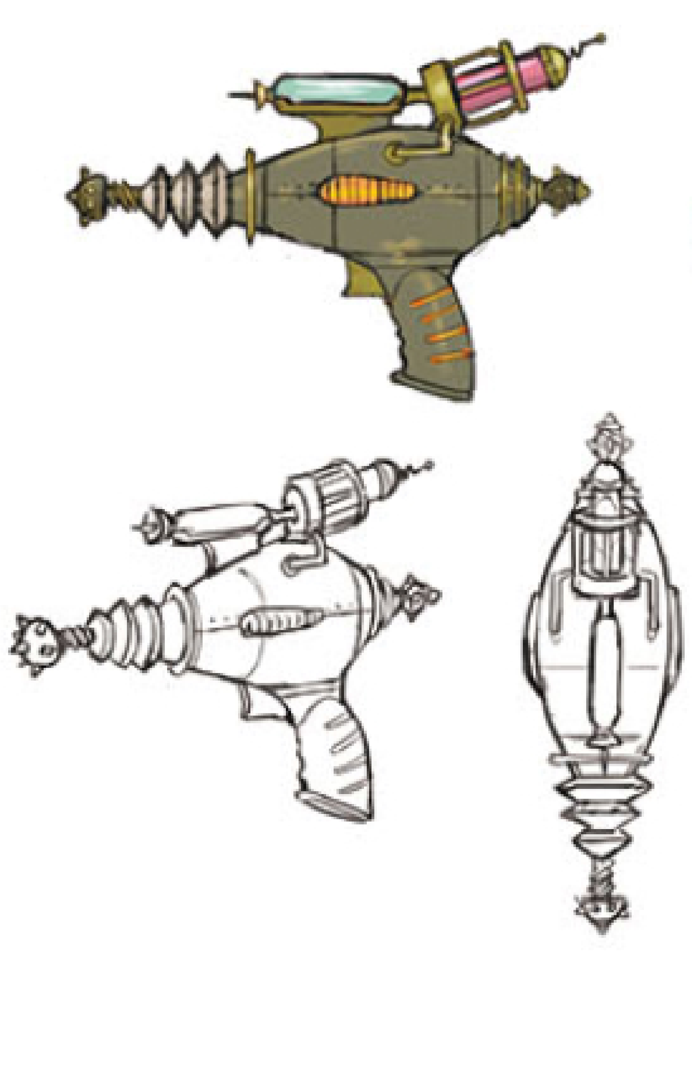
東方不敗設定画



石斧設定画



メガラニカ設定画



グリムホルン設定画



ハイペリオン設定画



ガトリングにゃん設定画



攻略ガイド編



冒険の手引き

本作では、独自のシステムが多く使われており、さまざまな要素を理解することで円滑にプレイできる。
ここでは、基本的な知識やシステムについて解説していくので理解を深めよう。

シナリオの基本的な進め方

本作では右記のとおり、さまざまな要素でシナリオの展開が違ってくる。プレイヤーが任意に選べる要素なので、まずは自由にプレイしてみよう。その際、プレイの指針となるシナリオに関するフローチャートはP.082のシナリオの攻略で解説しているので、そちらを参考にしてほしい。

シナリオが分岐する要素

- 選択した主人公
- 攻略するワールドの順番
- シナリオ中の選択肢
- パーティに特定のキャラクターがいるかどうか
- バトルの難易度
- 周回数



⬆プレイの進め方で多岐にわたり、シナリオが分岐していくのが本作の特徴だ。

選んだ主人公でシナリオの展開が変化

本作の主人公は、6人5組のなかから選ぶことが可能で、メインシナリオをクリアするまで変更はできない。選んだ主人公によって、シナリオの内容やメインストーリーの長さが変化するほか、仲間になるキャラクターも違ってくる。

どの主人公で遊ぶか悩んだ場合は、最もオーソドックスな御堂で始めるといい。世界観やゲームシステムに関する情報も多く、本作を初めてプレイするうえでおすすめの主人公と言える。御堂を主人公で始めた場合、初期のパーティメンバーも開始時点で多いため、さまざまなバトルシステムに慣れることも可能だ。



⬆主人公によって物語の進行や目的が異なり、仲間になるキャラクターも変わってくる。

主人公の特徴

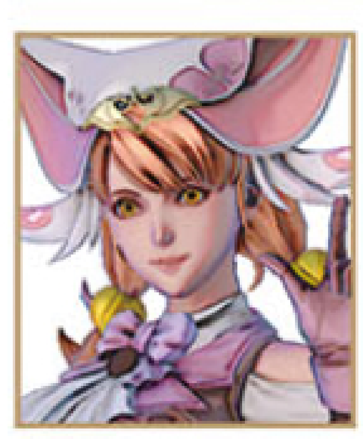
御堂 綱紀



御堂は固有ロール「クグツ使い」を持ち、4人のクグツが初期状態で仲間にいる。バランスの取れたメンバーが揃い、ゲームを知るうえでもおすすめ。

種族	人間
開始地域	ミヤコ市
初期武器種	細剣／体術
初期ロール	柔軟／クグツ使い
所持陣形	フリーファイト

アメイヤ アシュリン



早い段階でアメイヤを含めた5人のバトルメンバーが揃う。魔女であるアメイヤは、ネコを捕獲することで、装備品を獲得でき、能力値が上昇することもある。

種族	人間
開始地域	ミヤコ市
初期武器種	体術
初期ロール	聡明
所持陣形	パワーレイズ

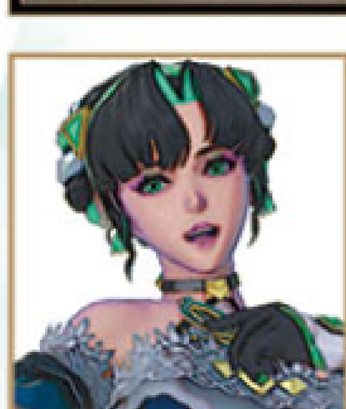
シウグナス



シウグナスは初期メンバーが7人で、パーティのバランスがいい。また、吸血鬼であるため、仲間の血を吸うことで眷属や騎士として従えることが可能。

種族	吸血鬼
開始地域	ヨミ
初期武器種	長剣／片手銃
初期ロール	闇の王
所持陣形	インペリアルクロス

ディーヴァ ナンバー 5



ディーヴァは初期メンバーが6人で、本人はメカ、仲間には人間、短命種、魔具使い、モンスターと複数の種族が揃う。さまざまなタイプを運用できる。

種族	メカ
開始地域	アヴァロン
初期武器種	長剣／細剣※
初期ロール	ディーヴァ
所持陣形	スタンドアウト

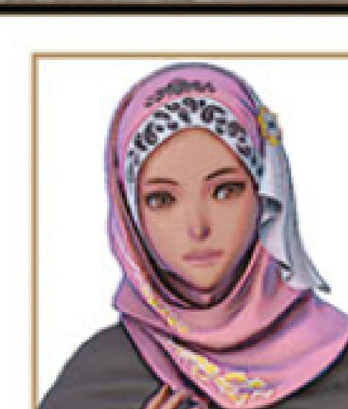
※：メカの装備はP.059を参照。

ボーニー ブレア&フォルミナ フランクリン



ボーニーは近距離系の体術を主体として戦い、遠距離の銃系を得意とするフォルミナとコンビを組む。初期メンバーとなるのは、モンスター種のネコ3匹だ。

種族	人間
開始地域	キャピトルシティ
初期武器種	体術／短剣
初期ロール	協調
所持陣形	双陣形



フォルミナは片手銃が得意なキャラクター。そのため、空中にいる敵に強く、敵のリザーブ技が豊富。また、敵のリザーブ技を解除できる技も使える。

種族	人間
開始地域	キャピトルシティ
初期武器種	片手銃／機関銃
初期ロール	協調
所持陣形	ハンターシフト

広大なワールドの歩き方

本作には17のワールドが存在し、それぞれのワールドを訪れて仲間を増やしながら、メインとなるシナリオを進めていく。各ワールドには連接領域から行けるが、いきなりすべてのワールドに行けるわけではない。選んだ主人公ごとにメインシナリオを進めることで、連接領域から特定のワールドに行けるようになる仕組みだ。すべてのワールドをクリアすると、ダイレクトジャンプで任意のワールドへ行けるようになる。



⬅連接領域にいる「怪しい生き物？」に話しかけると、新たなシステムの要素が解放される。

連接領域でワールドを選択

連接領域でスキャンを実行すると、ウェーブが出現し、各ワールドへ行く道筋を教えてくれる。ウェーブを辿っていくと、各ワールドへの扉に導かれるので、その扉を通ることで移動できる。複数のウェーブが出現した場合は、そのなかから任意に選んでワールドを訪れることが可能だ。

スキャンを有効活用

・連接領域やワールドでヴィジョンが存在しないときは、スキャンを実行しよう

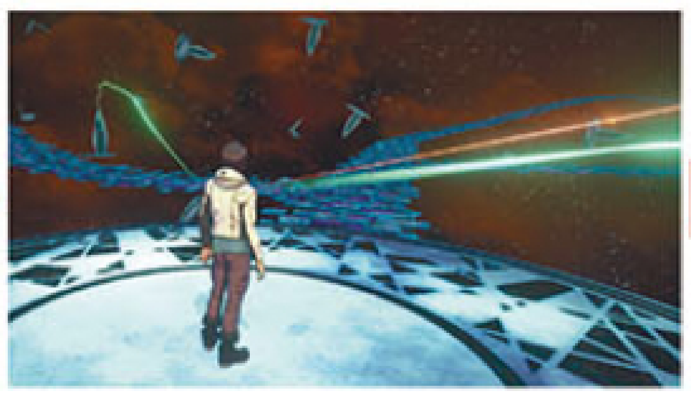
連接領域からワールドへ移動するまでの基本的な流れ

①スキャンを行う



⬆連接領域でスキャンが完了すると、ワールドへと繋がる扉が出現して行けるようになる。

②ウェーブを辿り扉を目指す

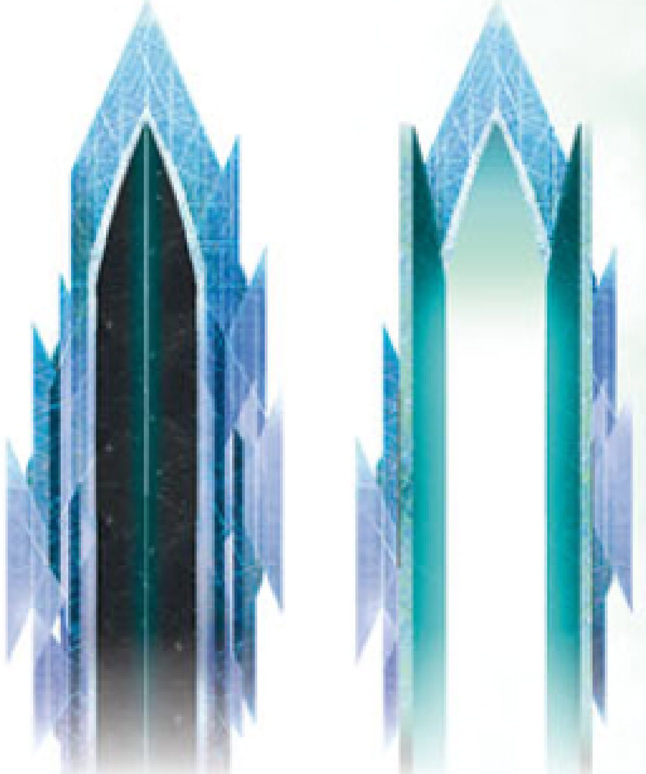


⬆ウェーブと呼ばれる光の波で主人公とワールドへの扉が繋がれる。それを辿れば、扉へと導いてくれる。

③ワールドを選ぶ



⬆スキャンによって複数のワールドが出現した場合、おすすめのワールドはウェーブが太く表示される。



ワールドでヴィジョンを確認

初めて訪れたワールドでは、スキャンを行うと目的地となるヴィジョンが出現する。ヴィジョンでは、シナリオが進んだり、バトルが発生したりするので、出現したものを確認しておこう。なお、一度スキャンが完了したワールドでも、再度スキャンできるタイミングが訪れることもある。



⬆各ワールドでは、イベントを進めていくとさらに新たなイベントが出現する。



⬆リトグラムイベントでは、ピースをはめてパズルを完成させる必要がある。

ヴィジョンの種類

ヴィジョンにはメインストーリー、サブイベント、バトルの3種類がある。また、一部のヴィジョンではリトグラムイベントが始まる場合があり、指定されたリトグラムピースが必要となる。リトグラムイベントでピースを当てはめ、パズルを解除することで先へ進めるようになる。

ヴィジョンの概要

・ヴィジョンに「!!!」のアイコンがあるときはおすすめを意味する

連接領域からワールドへ移動するまでの基本的な流れ

メインストーリー



⬆このヴィジョンを実行すると、メインストーリーが進む。バトルが発生することもある。

サブイベント



⬆メインストーリーとは関係ないサブイベントが発生する。バトルもあるので準備をしておこう。

バトル



⬆バトルが発生するイベント。何度も挑戦できる場合もあるので、パーティ強化に活用しよう。



パーティの編成について

バトルでは、最大5人までバトルメンバーを編成できる。ただし、LPが0になったメンバーや、せんせいの修行に参加中のメンバーは、バトルメンバーに編成できないので注意したい。また、バトルに参加しないが、サポートメンバーを1人選んで編成することが可能。

パーティの概要

- バトルに参加するバトルメンバーは最大5人まで編成できる
- バトルには参加しないが、サポートロールでパーティを強化や支援するサポートメンバーを1人選べる
- 主人公は必ずバトルメンバーかサポートメンバーに入れる必要がある



⬆敵の種族や弱点に合わせて、バトルメンバーやサポートメンバーを編成しよう。

バトルにおける陣形の選択

バトルではバトルメンバーが陣形を組んで戦う。初期BPの数や増え方、タイムラインの行動順など、バトルメンバー全員が効果を受けられる。陣の効果ではないが、攻撃力や防御力は選んだバトルメンバーによって変化することがある。新たな仲間が加わると使用可能な陣形も増える。

陣形の概要

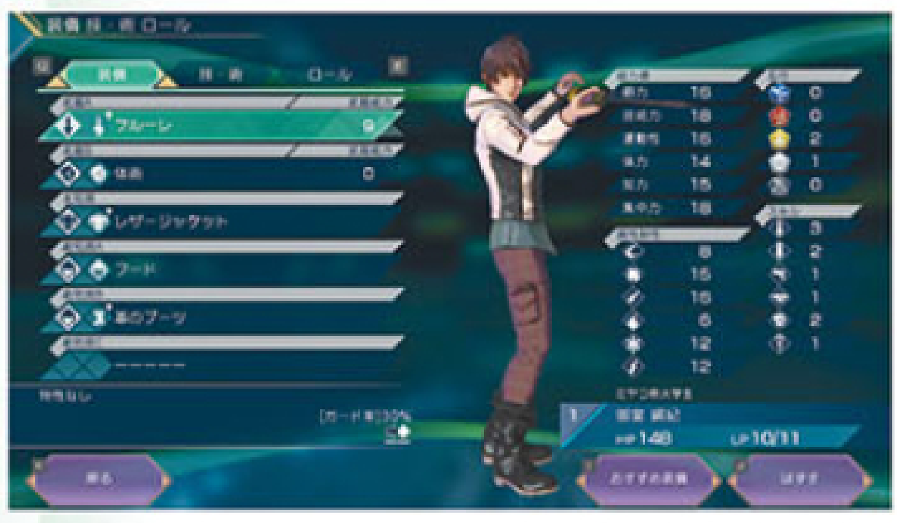
- 選択した陣形によって、パーティやバトルメンバーにさまざまな効果をもたらす
- キャラクターごとに陣形を所持しており、仲間に加わると新たな陣形が追加され、選べるようになる



⬆初期BPや戦い方など、陣形によってバトルの戦いやすさが変わるので慎重に選ぼう。

武器と防具の装備による能力強化

各キャラクターは、武器、主防具、副防具といった装備品を装備することができる。その際、キャラクターの種族によって、装備可能な装備品の数や種類が異なり、特定の種族のみが装備可能な装備品も存在する。また、武器を装備可能なキャラクターが武器を装備していない場合は、体術を使って戦うことになる。モンスターのように一部のキャラクターは、武器を装備できないこともあるので、仲間の種族を確認しよう。



⬆武器や防具でキャラクターの能力が強化されるので、忘れずに装備しておこう。

武器の種類と特徴の一覧

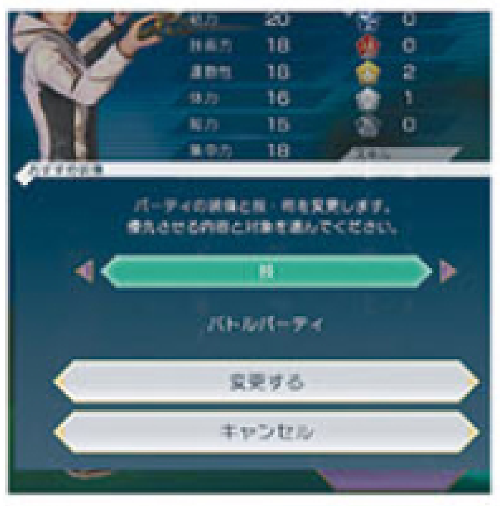
片手剣	汎用片手剣技が使用可能。連携で連携率が大きく上昇しやすい
長剣	すばやく行動できる技が多い
細剣	突属性を基本として、冷属性や雷属性など多様な攻撃属性の技が多い
短剣	ヘイトが上がりにくい
斧	命中率は低めだが、そのぶん威力が高い
片手剣×片手剣	ロール「二刀の達人」装備時に二刀技を使用可能
両手剣	汎用両手剣技が使用可能。ヘイトが上がりやすく、独壇場で連携率が大きく上昇しやすい
大剣	斬属性、打属性、突属性の技が揃う
刀	インタラプトやカウンターなどのリザーブ技が多い
薙刀	行動が遅くなる技が多い
片手銃	フォローやインタラプトなどのリザーブ技が多く、対空攻撃も豊富で飛行している敵に有効。連携で連携率が大きく上昇しやすい
片手銃	飛行している敵に有効
片手剣×片手銃	ロール「剣×銃使い」を装備時に剣×銃技を使用可能
片手銃×片手銃	ロール「二丁拳銃使い」を装備時に二丁拳銃技が使用可能
両手銃	汎用両手銃技が使用可能。行動が遅くなる技が多く、ヘイトが上がりやすい。対空攻撃も豊富で飛行している的に有効。独壇場で連携率が大きく上昇しやすい
機関銃	ヘイトが上がりやすい
火炎放射器	すべての技が熱属性になる
電撃銃	雷属性を持ち、スタンやマヒを誘発する技がある
爆撃銃	行動が遅くなる技が多い
化学銃	冷属性を持ち、毒やデバフ効果を誘発する技がある
体術	武器を装備していないとき、体術技が使用可能。パンチ系は自分よりも行動順が遅い攻撃を回避でき、キック系はすばやく行動できる技が多い。また、体当たり系は行動が遅くなる。連携で連携率が大きく上昇しやすい
体術	手技、足技、体技で攻撃する

おすすめ装備の実行と効果

メインメニューの装備で「おすすめ装備」を実行すると、所持している装備品から、条件にあったものを自動的にセッティングしてくれる。その際、習得済みの技や術も自動的に選んで装備してくれるので活用しよう。

おすすめ装備の概要

- おすすめ装備では、技、装備、BP、術の4種類から優先したいものを選んで実行できる



⬅優先したい項目を選んで実行すると、自動的に装備を選んでくれるので、活用していくといい。

技と術をキャラクターに装備

キャラクターが習得した技や術は、「技・術」の装備枠に最大8個まで自由に装備できる。ただし、技の場合は技が使える武器を装備していないと、バトルで使うことができないので要注意。また、技や術は装備品やソウルにセットされていることもある。これをキャラクターに装備することで、対応する技や術を技・術の枠に装備できるようになる。



⬆技や術は攻撃手段の基本。効果やBPコストを確認してバランスよく装備しておこう。

技と術を装備する手順

技の装備

技を装備するときは、使用する武器と合わせよう。基本的に武器は2種類まで装備可能なので、それぞれの技を装備できる。また、体術の技は、武器を装備しないこと、モンスター技はモンスター吸収で習得するか、吸収した魔具を装備することで使える。



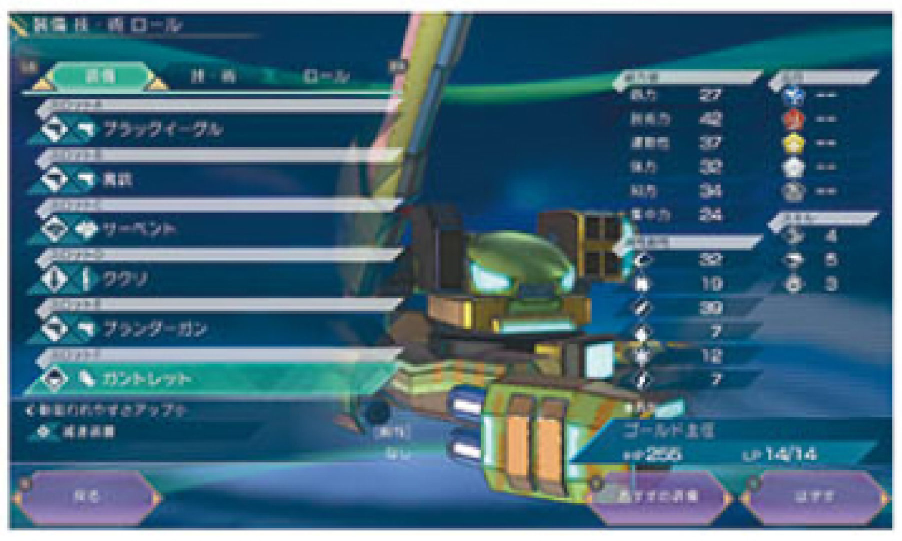
術の装備

術は、五行レベルを上げるなどの特定の条件を満たすと習得でき、装備できるようになる。また、アメイヤはネコを捕獲することでも特定の術を習得できる(→P.087)。術はどの武器を付けていても使用可能なので、キャラクターの得意な武器を装備させておこう。



メカの装備について

種族がメカの場合、武器、主防具、副防具をどこにでも自由に装備することができる。そのため、バトルで使用するメカ技は、装備した武器や防具に応じたものが自動的にセットされる仕組みだ。また、メカのHPや能力値はバトルで成長しないが、装備した武器や防具によって変化する。



⬆メカは成長しない代わりに装備品で能力が上昇する。全装備枠にセットしておこう。



⬆主人公がディーヴァの場合は、機能制限によって装備品を装備できない枠がある。

ロールの装備について

キャラクターは、ロールを装備することでさまざまな効果を得られ、キャラクターが強化される。技や術を覚えることで誰でも獲得できる汎用ロールのほか、持って生まれた固有のロールも存在する。また、種族が吸血鬼や騎士の場合、ブラッドロールを装備することも可能だ。

ロールの概要

- ロールを装備することでさまざまな効果を得られる
- いずれかのスキルレベルが5、10、15、25になるとロールの装備枠が1ずつ増える
- 最大枠数は種族によって異なり、吸血鬼と廃人は2、短命種は3、クグツは1、それ以外の種族は4となる



⬆新しいロールを習得したら、バトルメンバーに適したものを選んで装備しよう。

クグツのソウルの装備について

クグツは、ソウルを装備することができる。ソウルは入手が限られており、主人公が御堂の場合にのみ敵を倒したときに一定確率で獲得できることがある。また、ソウルは4つまで装備可能だが、1つは固有のソウルで固定されているので、実質3つまで任意に付け替えることが可能。

ソウルの概要

- クグツのみが装備できる
- クグツは固有のソウルを1つ持っており、3つまで任意に装備できる
- 主人公が御堂の場合のみ、敵からソウルを獲得でき、クグツのソウルを付け替えることができる



⬆武器や役割に適したソウルを装備して、クグツたちの能力を強化しておこう。

バトル全般の進め方について

バトルでは、味方が使う技や術を選び、ターゲットを決定する。すべてのキャラクターの行動を決定したあと、「行動決定」を実行することで確認画面へ移行する。さらに「スタート！」を実行すると、タイムラインに沿ってキャラクターが行動し、敵をすべて倒すと勝利となる。

バトルの基本

・バトルでは敵・味方入り乱れてタイムラインに沿って行動する

バトル中の行動(技・術・防御)の選択

バトル中はバトルメンバー全員の行動を選べる。行動はすぐに実行される技と、実行までに詠唱を必要とする術の2種類があり、キャラクターが習得しているもの、装備品やソウルに付属するものを選べる。技や術を選ばなかった場合は、そのキャラクターは自動的に防御になる。

行動の概要

・装備中の技や術を選択できる
・行動を選ばなかった場合は、自動的に防御となる(→P.064)
・技や術はタイムラインに沿って発動される



⬆タイムラインで敵の行動を確認して、攻撃させるか防御させるかを選択していこう。

行動に影響する要素について

HP



⬆バトルでダメージを受けるとHPが減り、0になると戦闘不能となる。バトルが終了するとHPは全回復。

LP

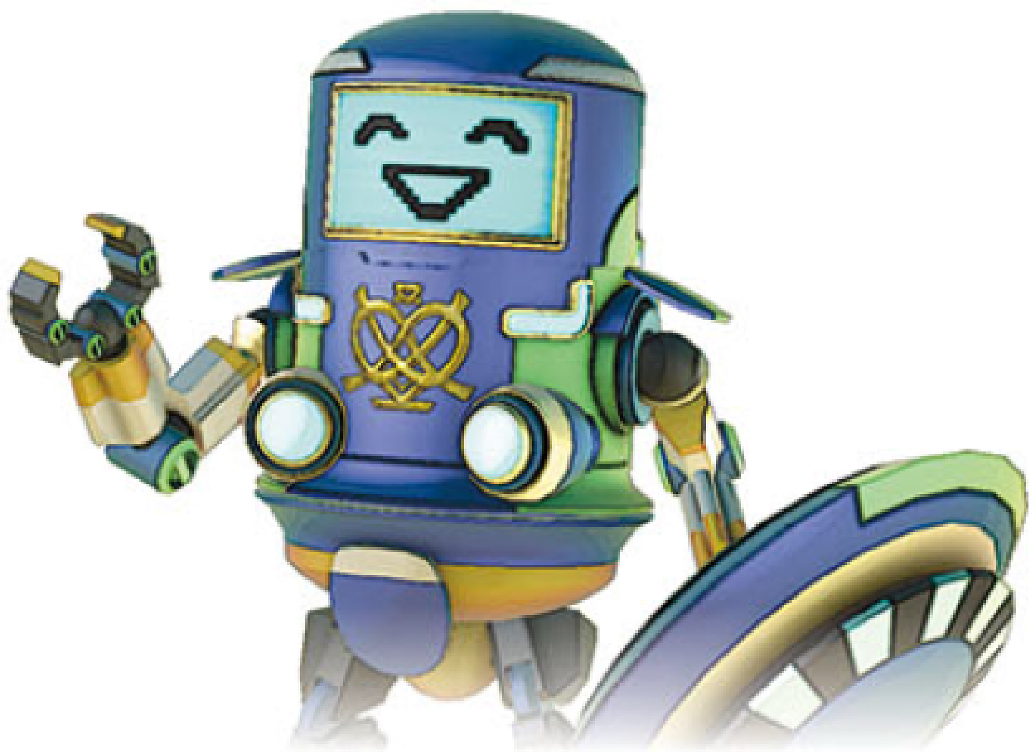


⬆LPが0になるとバトルに参加できない。パーティから外すと徐々に回復し、ワールド移動で全回復。

BP



⬆技や術を使用する際に必要なコスト。パーティで共有しており、最大BPを超えて、技や術を使えない。



タイムラインに沿って敵・味方が行動する

バトルでは、画面下部にあるタイムラインが味方や敵の行動する順番を表している。タイムライン上のキャラクターは、左から先に行動し右にいくほど後に行動する。このとき、味方や敵が発動する技や術によっては、タイムライン上での行動順が入れ替わることがある。

タイムラインの概要

・タイムラインには味方と敵の行動順が表示される
・左側のキャラクターから順番に行動し、右に行くにつれて行動が後になる
・技や術によって、行動順が入れ替わることがある



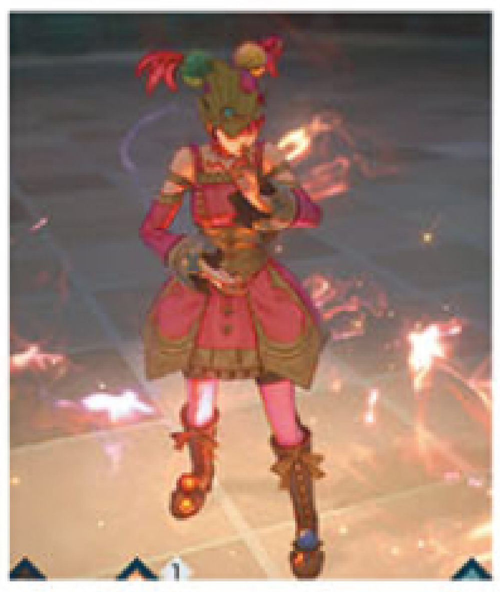
⬆敵の使う技や術もタイムラインで確認可能。危険な攻撃を持つ敵を優先して倒そう。

行動順の決まり方について

バトル中におけるタイムライン上でのキャラクターの行動順は、使った技に設定されている行動順補正、ロールが持つ効果、陣形が持つ効果などが影響し、最終的な行動順が決定される。例えば陣形が両翼陣の場合、タイムラインの両端に配置されやすくなるといった影響がある。なお、技のなかでもリザーブ技は敵の行動に反応する形で発動するので、事前にそれぞれの発動条件を確認しておこう(→P.061)。

行動順が決まる要素

・使った技に設定されている行動順補正、ロールの効果、陣形の効果などが影響を与え、行動順が決定される



⬅詠唱を必要とする術は、効果の発動が次以降のターンになってしまう。術を使うときは、詠唱時間を考慮しておこう。



バトルメンバー同士の連携の発生

タイムラインで味方同士の技や術が持つ連携範囲が繋がると、味方が連続で行動する「連携」が発生する。連携中は連携の回数が増えるほど連携率が上昇しダメージの威力が上がっていく。また、連携中の攻撃は必中で、ロールによっては連携時の状態異常の成功率も増加する。また、特定の条件を満たすことで、連携ボーナスが発動する(→P.076)。



⬆バトルに慣れないうちはタイムラインで味方が並ぶようにして、連携を狙うといい。

連携の概要について

タイムラインの連携範囲が繋がるように味方の行動を決定

技ごとに設定された連携範囲を確認し、タイムライン上で味方同士が並ぶように行動を選択すると連携が発生し、連携範囲内にいる味方が連携に参加する。連携に参加する味方が多いほど、連携率が上昇し、連携時に与えるダメージが大きくなる。



連携の注意点

一部の技で連携不可のものは、タイムライン上で味方と並んでいても連携が発生しない。ただし、連携範囲が0の技は、仲間の連携範囲と重ねると繋がる。敵のリザーブ技が発動し、連携が発生するはずだった味方同士の間に敵が割り込んできた場合も連携が発生しない。



連携率上昇時のオーバードライブの発生

連携の発生で連携率が上昇すると、再度連携が発生するオーバードライブになり、大ダメージを与えられる。連携率は連携に参加する仲間が多いほど上昇しやすく、連携率が150%以上のときに40%の確率で、連携率が200%以上のときは確定でオーバードライブが発生する。

オーバードライブの概要

- 連携が再度発生することをオーバードライブという
- 連携率が150%～199%のとき、40%の確率でオーバードライブが発生
- 連携率が200%のとき、必ずオーバードライブが発生



⬆3人以上の味方が連携へ参加できるようにして、連携率を上げると発生させやすい。

バトルメンバー1人による独壇場の発生

攻撃を行うキャラクターの左右2マスに敵味方が誰もいない場合、独壇場が発生する。独壇場では、自分が持つ技や術により、1人で連携が行われる。このとき、技や術は自動的に選ばれ、残りBP+1の状態から始まり、残っているBPをすべて消費するまで攻撃が続けられる。

独壇場の概要

- 攻撃を行うキャラクターの左右2マスに誰もいないと発生
- 装備中の技や術が自動で選ばれ、1人で複数回攻撃を行う
- 術は詠唱時間なしで発動し、リザーブ技も選ばれる可能性がある



⬆左右2マスが空いているメンバーがいたら、独壇場で大ダメージを狙っていこう。

味方や敵の行動に合わせたリザーブ技の発動

味方や敵が持つ技のなかで、特定の条件を満たすまで発動しないものをリザーブ技と呼ぶ。味方や敵の行動や特定の技が発動条件となっており、条件を満たすことで自動的に発動する。この技を選択している状態をリザーブ状態といい、敵のリザーブ技は「？？？」と表示される。

リザーブ技の概要

- 特定の条件を満たすと自動的に発動する技
- インタラプト、カウンター、プロテクト、フォロー、チェイスの5つのタイプが存在する(→P.078)
- リザーブ解除の効果を持つ技で、リザーブ状態を解除できる



⬆リザーブ技は味方や敵の行動に反応する。P.218の技・術データを確認して選んでいこう。

五行によるバトルの場や術への影響

この世界では、万物を木、火、土、金、水の五行で捉える観念があり、バトルの場や術などには、基本的にこの五行のいずれかが付与される。キャラクターや場の五行レベルが高くなると、その五行に属する術の威力が増し、ダメージも大きくなるので、術を使うときは利用しよう。

五行の種類

木	金
火	水
土	



⬆術を主軸に戦うキャラクターは、術の五行を確認して大ダメージを与えていこう。

仲間となるキャラクターの種族

仲間となるキャラクターの種族は下記の10種類。種族によって特徴が異なるため、それぞれの特徴を把握しておきたい。また、同じ短命種でも人間とモンスターに分かれていたり、吸血鬼のように血を吸ったキャラクターを眷属化し、さらに騎士や廃人にしたりすることもある。

種族の概要

- キャラクター種族によって独特のシステムを持つ
- 人間、吸血鬼、騎士、廃人、短命種はヒトに分類され、廃人を除きひらめきで技を覚える(→P.067)



⬆バトルメンバーの種族を確認し、バトルで特徴を活かせるようにしておこう。

種族の種類と主な特徴について

人間

- オーソドックスなタイプの種族で魔女や魔女の従士も含まれる※
- バトル中、キャラクターごとに一定確率で我流技という専用技を体得できる
- さまざまな武器や防具を装備することができ、多様な技や術が使用できる

※：従士は術を習得しない

吸血鬼

- シウグナスが主人公の場合のみ、人間の血を吸うことで、仲間を眷属や騎士にできる
- シウグナスが主人公の場合のみ、眷属を増やすことで最大LPが上昇し、ブラッド技が使用できる
- シウグナスが主人公の場合のみ、ブラッドギアを身に付けることによりブラッドロールが装備できる
- メカやモンスターは吸血できない

短命種

- バトルを繰り返すと、短命ロールがチャイルド、ヤング、ミドル、エルダーと変化する
- 成長するごとに最大LPが減り、0になると生まれ変わる継承が発生する
- 短命ロールが変わると技や術を引き継ぎ、継承技を習得する
- 短命種の人間はひらめきが発生。モンスターは吸収、解き放つ、モンスター技を使用できる

魔具使い

- 魔具を装備することにより、モンスターを吸収できるようになる
- モンスターを吸収した魔具を装備していると、吸収したモンスターの技を使用したり、吸収したモンスターを解き放つことができる
- モンスターを吸収すると、魔具にパラメータ補正がかかり強化される
- モンスターを解き放つと、強力なモンスター技を使用可能。その際、魔具のパラメータ補正がなくなる
- 魔具以外に関しては人間の特徴に準じる

クグツ

- ソウルをロールとして装備することができ、ソウル技が使用できる
- ソウルは御堂が主人公の場合のみ、バトルで入手できる
- バトル中にひらめきは発生しないが、写し身により他者の使った技を体得できる
- 武器は1つしか装備できない

モンスター

- 武器や主防具は生まれ持ったもので変更できないが、副防具のアクセサリーのみを装備できる
- モンスターの技が使用できる
- 任意装備である副防具の魔具を装備させなくても、モンスターを吸収したり解き放ったりすることができる
- 短命種とモンスターの特徴を併せ持つキャラクターが存在する

メカ

- 武器、主防具、副防具をどこにでも自由に装備することができる
- 装備品によって近接メカ技、射撃メカ技、補助メカ技が使用できる
- 魔具を装備することでモンスター技の使用、吸収や解き放つといった行動もできる
- メカスタンやメカマヒといったメカ専用の状態異常が存在する

眷属／騎士／廃人

- ヒトは吸血鬼に血を吸われると眷属となり、最大LPが1減る。その際、元の種族の特徴は変化せずそのままの状態である
- 吸血鬼が眷属にブラッドギアを授けることで、その眷属が騎士となる
- 騎士は最大LPが3増加し、ブラッドロールやブラッド技が使用できるが、元の種族の特徴は消失する
- 吸血鬼が騎士からブラッドギアを剥奪すると、その騎士は廃人となる
- 廃人は最大LPが1となり、ブラッドロールやブラッド技が使えなくなる
- 廃人は新たに術を覚えたり、技をひらめくことができなくなり、一度廃人になったキャラクターはもとに戻せない

ダメージに影響する要素について

ダメージは、キャラクターの能力値や装備品以外にも、技や術の威力が重要。さらにロール、陣形、バフ、デバフ、連携率など、さまざまな補正が絡んでダメージが決定する。また、連携、オーバードライブ、独壇場といった攻撃の方法もダメージを大きく上げる要素のひとつ。味方はこれを利用し、敵に使われないようにする戦い方や立ち回りも影響する。



⬆基本的に敵の攻撃力が高く無傷で戦うのは難しい。ある程度ダメージを覚悟して戦おう。

ダメージを増減させる方法について

与えるダメージを増加させる方法

与ダメージを上げるにはキャラクターを育成するほか、性能の高い武器を装備するのが最も効率がいい方法だ。技や術を使い込んでランクを上げるのもそれなりに有効。また、味方同士で連携を発動して連携率を上げることでも、ダメージアップを図れる。



受けるダメージを軽減させる方法

ダメージを軽減するには育成以外に性能の高い主防具や副防具の装備が有効。また、陣形やロールの効果を利用する手もある。ただし、完全に被ダメージを抑えるのは難しい。敵の攻撃力をデバフで下げ、敵に連携や独壇場を使わせない立ち回りが重要だ。



敵種族と種族特効について

敵の種族は右記の14種類。一部の技や術は、特定の種族に対しての特効性能を持ち、通常の1.2倍のダメージを与えることが可能。ただし、種族が「不明」となっている一部の敵は強敵に多く、どの種族にも当てはまらず特効が効かないので、戦うときには注意したい。

種族の種類について

不明	物質	メカ
獣	虫	人間
植物	有翼	元素霊
爬虫類	精霊	吸血鬼
水棲	魔族	



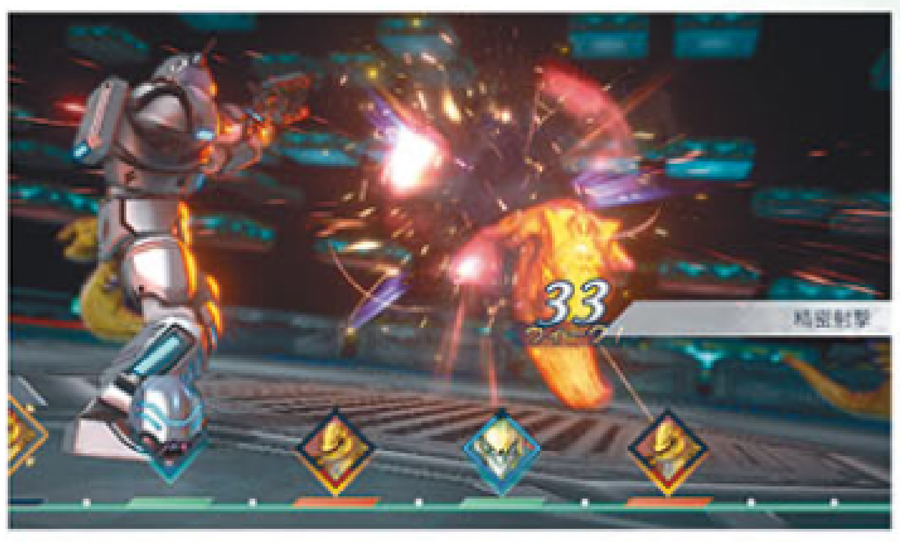
⬆敵の種族は戦う前にバトルインフォメーションで確認し、準備をしておくといい。

攻撃属性と攻撃耐性について

攻撃属性は右記の7種類があり、それぞれ味方や敵は対応する属性の耐性を持っている。耐性が高いほど同じ属性による攻撃を受けたときのダメージが減り、耐性が低いほどダメージが上昇する。効果的にダメージを与えるためにも、攻撃する対象の属性を確認しておきたい。

属性の種類について

斬属性	冷属性
打属性	雷属性
突属性	無属性
熱属性	



⬆耐性が低い属性で攻撃し、弱点を突くと効率よく敵にダメージを与えられる。

能力の強化(バフ)と弱体化(デバフ)

バフやデバフには、すばやさ、攻撃力、防御力、術力に影響するものがあり、効果は重ねがけすることができ、それぞれの上昇値と減少値の上限は右記のようになっている。また、一度かけたバフやデバフの効果はそのバトルのあいだずっと続き、バトルが終了すると解除される。

能力値の上限・下限変動幅

能力値	上限・下限変動幅
すばやさ	±24
攻撃力	±30
防御力	±30
術力	±30

バフやデバフの影響する要素

- すばやさ＝行動順や命中率に影響する
- 攻撃力＝術以外で与えるダメージ
- 防御力＝受けるダメージ
- 術力＝術で与えるダメージ

状態異常によるバトルへの影響

状態異常は右記の10種類があり、受けたキャラクターに対して、継続的にダメージを与えたり、行動を制限したりするなど、悪影響を及ぼす状態を付与する。状態異常は基本的に回復する技が少なく、ターン終了時に一定の確率で解除されて回復する。下表のようにそれぞれ対応する能力値が高いほど、短い期間で回復する確率が上昇する。

状態異常の回復に影響する能力値

状態異常	能力値
マヒ	体力
毒	体力
怒り	集中力
混乱	集中力
暗闇	集中力
悪臭	体力

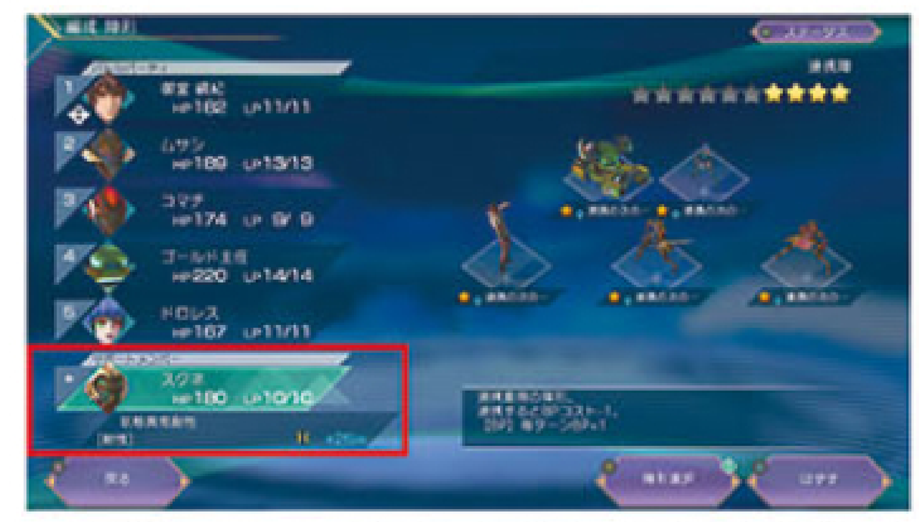
状態異常の種類と効果について

種類	効果
スタン、メカスタン	行動がキャンセルされ、そのターンのみ行動不能になる
マヒ、メカマヒ	行動がキャンセルされ、複数ターン行動不能になる。ターン経過で解除
毒	行動順終了時に一定量のダメージを受ける。ターン経過で解除
暗闇	命中率が下がる。ターン経過で解除
悪臭	連携範囲が連携不可になる。ターン経過で解除
怒り	攻撃のダメージが上がり、攻撃対象が固定される。攻撃対象を倒すか、ターン経過で解除
混乱	攻撃対象をランダムで選び、技や術をランダムで使用する。また、連携範囲が連携不可になる。ターン経過で解除
詠唱延長※	術の詠唱ターンが延長される
石化	行動不能になる。ダメージや状態変化を受けなくなる。パーティメンバー全員が石化すると全滅となる。ターン経過で解除されない
即死	即死判定に成功した場合、攻撃対象が戦闘不能になる

※：ゲーム中の「用語集」「状態異常」内に「詠唱延長」の表記があるため、本書では状態異常として扱っている。



⬆状態異常を付与する技を持つ敵と戦うときは、ロールや陣形の効果で耐性を上げておくといい。



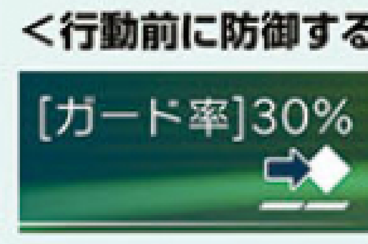
⬆サポートロールの効果には、状態異常耐性を上げるものがあるので活用しよう(→P.071)。

防御(ガードや回避)の方法について

防御には、ガードと回避の2種類の行動がある。ガードは攻撃を受けた際のダメージを軽減し、回避は攻撃そのものを避け、ダメージを受けずにすむことができる。また、行動前に防御する武器や技、行動後に防御する武器や技が存在し、ガードや回避が発生することがある。

防御のタイミングを表すアイコン

＜行動前に防御する場合＞



行動前にダメージ軽減率30%でガード

＜行動後に防御する場合＞



行動後にダメージ軽減率40%でガード



⬆装備する武器によってガード率や回避率、タイミングが決まっているので確認しよう。

バトルの難易度による影響

バトルでは、難易度が決まっており、右記のように敵の強さの目安となる。難易度が高いほど仲間の成長が早まり、バトル勝利後の報酬もいいものが揃っている。また、後述するバトルランクにも影響する。

難易度の種類と敵の強さ

- 楽勝＝楽に勝てる強さ
- 普通＝パーティと互角の強さ
- 強敵＝パーティより1段階上の強さ
- 最凶＝勝つのが難しい強さ



⬅バトル難易度「普通」以下ならば、それほど苦戦せずに勝てる。積極的に戦っていくといい。

バトルランクと敵の強さの変動

バトルで勝利すると、バトルランクが上がり、バトルにさまざまな影響を及ぼす。後述する条件を満たすとバトルランクが上がりやすい。ただし、難易度「楽勝」のバトルに勝利しても、バトルランクは上がらないので注意したい。

バトルランクが上がると、敵の強さや種類、数が変化し、そのぶんキャラクターのHP、能力値、スキルレベルの成長が早くなり、技をひらめきやすくなる。さらにバトルランクが最大になると、バトルでの報酬が通常の2倍になる。

なお、バトルランクは上限値に達すると、そのワールドではそれ以上上がらなくなる。その場合、別のワールドに移動することで再びバトルランクが上がるようになるので、バトルランクを上げたいときに実行しよう。

バトルランク上昇による影響

- 敵が強くなり、出現する敵の種類や数が変動する
- キャラクターの成長(HP、能力値、スキル)が早まる
- バトルランクが上がるにつれ、技をひらめきやすくなる
- バトルランクが最大になると、バトルの報酬が2倍になる

バトルランクの上げ方

バトルランクは、バトルの難易度が高いほど上がりやすい。バトルでは、なるべく「楽勝」以外の難易度に挑み、バトルランクを上げやすくしておくと、キャラクターの成長が早くなるのでおすすめだ。ほかにも右記にある通り、バトルランクが上がりやすくなる条件がいくつかあるので確認しておこう。ただし、バトルランクが上がるとそのぶん敵の種類や数、能力値が強化されるため、そのぶんバトルの難易度も上がっていく。メインシナリオを進めることを優先したいときなどは、右記の条件を満たさないようにして、バトルランクを上げすぎないのも手だ。

バトルランクが上がりやすい条件

- 高難易度のバトルに勝利する
- バトルで倒れた味方が少ない状態で勝利する
- バトルパーティが敵より強い状態で勝利する
- 「楽勝」以外の難易度のバトルに勝利する

バトルランクと能力の補正一覧

バトルランク	共通補正					
	武器威力	スキルレベル	防御力	敵HP	敵能力値	成長ランク
1	14	4	16	156	10	1
5	15	5	17	174	11	3
10	18	8	19	196	12	5
15	20	10	21	219	14	8
20	22	12	23	241	15	10
25	24	15	25	264	16	13
30	27	17	27	286	17	15
35	29	19	29	309	19	18
40	31	21	31	331	20	20
45	33	23	33	354	21	23
50	35	25	35	376	22	25
55	37	28	37	399	24	28
60	40	30	39	421	25	30
65	42	32	40	444	26	33
70	44	34	40	466	27	35
75	46	36	40	489	29	38
80	48	38	40	511	30	40
85	50	40	40	534	31	43
90	52	43	40	556	32	45
95	54	45	40	579	34	48
99	56	46	40	597	35	50
100	57	47	40	601	35	50
105	59	49	40	624	36	53
110	61	51	40	646	37	55
115	63	53	40	669	39	58
120	65	55	40	691	40	60

バトルランク	共通補正					
	武器威力	スキルレベル	防御力	敵HP	敵能力値	成長ランク
125	67	57	40	714	41	63
130	69	59	40	736	42	65
135	71	62	40	759	44	68
140	73	64	40	781	45	70
145	75	66	40	804	46	73
150	77	68	40	826	47	75
155	79	70	40	849	49	78
160	81	72	40	869	50	80
165	82	73	40	883	51	83
170	83	74	40	896	52	85
175	84	75	40	910	54	88
180	85	76	40	923	55	90
185	86	77	40	937	56	93
190	87	78	40	950	57	95
195	88	79	40	964	59	98
200	89	80	40	977	60	100
205	90	81	40	991	61	100
210	91	82	40	1004	62	100
215	92	83	40	1018	64	100
220	93	84	40	1031	65	100
225	94	85	40	1045	66	100
230	95	86	40	1058	67	100
235	97	87	40	1072	69	100
240	98	88	40	1085	70	100
245	99	89	40	1099	71	100
250	100	90	40	1112	72	100

バトルランクでかかる補正の補足

・武器威力
敵の武器の威力にかかる補正。数値が高いほど敵の武器威力が高くなる。

・スキルレベル
敵のスキルレベルにかかる補正。数値が高いほど敵のスキルレベルが高くなる

・防御力
敵の属性耐性にかかる補正。数値が高いほど敵の属性耐性が高くなる

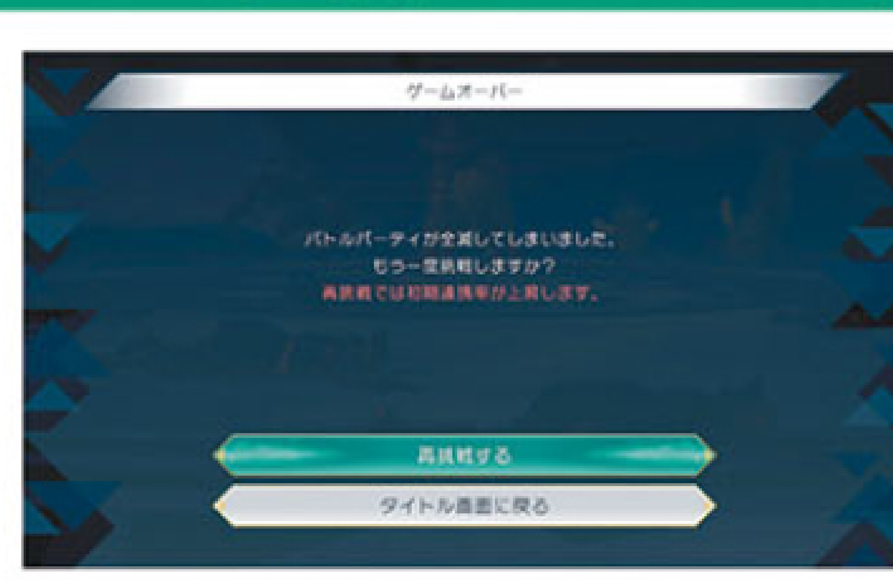
・敵HP
敵のHPにかかる補正。数価が高いほど敵のHPが高くなる

・敵能力値
敵の能力値にかかる補正。数値が高いほど敵の能力値が高くなる

・成長ランク
味方の成長率にかかる補正。敵が強いほど数値が高く、倒したときに味方の成長が促進される

パーティの全滅とバトルの再挑戦

バトルでパーティが全滅した場合、セーブデータをロードするか、再挑戦するかを選べる。再挑戦した場合は、バトルでの成長を引き継ぎ、連携率が上昇するというメリットがある。ただし、LPの減少も引き継がれるため、LP0のバトルメンバーが参加できなくなるので要注意だ。



⬆ブラッド技で消費したLPはリセットされるが、戦闘不能によるLPは回復しない。

再挑戦の概要

- バトルは全滅(全員のLPが－1)しても、バトルメンバーのLPが残っている限り、何度でも再挑戦できる
- 再挑戦したバトルでは、初期連携率が上昇する
- 敗北したバトルでの成長やLPの減少は、再挑戦時に引き継がれる

キャラクターの能力

キャラクターの能力はバトルでの強さを表すもの。下表のようにダメージやタイムラインの行動順に影響を及ぼす。なお、ダメージの算出では、能力値をそのまま使用するのではなく、能力値から算出される能力値ボーナスを使用する。ダメージには下表の攻撃と防御が影響する。

能力の概要

- HPや能力値はバトル終了時に一定の確率で上昇
- 能力値によって、与えるダメージや受けるダメージに影響する
- 技の威力はスキルレベル、術の威力は五行レベルで上昇



⬆バトル終了時に成長する以外は、武器や防具、ロールの効果などで能力を上げよう。

能力の種類

能力	内容
HP	キャラクターの生命力。0になると戦闘不能。バトルが終了すると全回復する
LP	ライフポイント。バトルでHPが0になると、LPが1減り、LPが0になるとバトルに参加できなくなる
筋力	長剣技、斧技、大剣技、刀技、体術技、近接メカ技の威力に影響する
技術力	短剣技、刀技、薙刀技、片手銃技、機関銃技、火炎放射器技、爆撃銃技、化学銃技、射撃メカの威力に影響する。また、技を使用した際の状態異常の成功率や、マヒ、石化、スタンを受けた際の耐性にも影響する
運動性	細剣技、体術技、近接メカ技の威力に影響する
体力	体術技の威力に影響する。また、物理系の技によるダメージの軽減量、毒、悪臭、即死の状態異常を受ける際の耐性、マヒ、毒、悪臭からの回復率にも影響する
知力	術、射撃メカ技の威力に影響する。また、術を使用した際の状態異常成功率、混乱、暗闇、詠唱延長の状態異常を受ける際の耐性にも影響する
集中力	非物理系の技によるダメージの軽減量に影響する。また、マヒ、毒、混乱、暗闇、石化、悪臭、スタン、即死、詠唱延長を受ける際の耐性、怒り、混乱、暗闇からの回復率にも影響する
属性耐性	斬属性、打属性、突属性、熱属性、冷属性、雷属性による攻撃を受けたときのダメージに影響する
五行	木、火、土、金、水のレベル。五行レベルが高くなると、術の威力が上昇する
スキル	片手剣技、両手剣技、片手銃技、両手銃技、体術技、術、モンスター技、近接メカ技、射撃メカ技、術のスキルレベル。スキルレベルが上昇すると技の威力が上昇する。また、一定のレベルに達することで、装備可能なロールの最大数が増加する

能力値ボーナス

能力値	攻撃	防御
0	0	0
1	0.01	0.0025
2	0.02	0.005
3	0.03	0.0075
4	0.04	0.01
5	0.05	0.0125
6	0.06	0.015
7	0.07	0.0175
8	0.08	0.02
9	0.09	0.0225
10	0.1	0.025
11	0.11	0.0275
12	0.12	0.03
13	0.13	0.0325
14	0.14	0.035
15	0.15	0.0375
16	0.16	0.04
17	0.17	0.0425
18	0.18	0.045
19	0.19	0.0475
20	0.2	0.05
21	0.21	0.0525
22	0.22	0.055
23	0.23	0.0575
24	0.24	0.06

能力値	攻撃	防御
25	0.25	0.0625
26	0.26	0.065
27	0.27	0.0675
28	0.28	0.07
29	0.29	0.0725
30	0.3	0.075
31	0.31	0.0775
32	0.32	0.08
33	0.33	0.0825
34	0.34	0.085
35	0.35	0.0875
36	0.36	0.09
37	0.37	0.0925
38	0.38	0.095
39	0.39	0.0975
40	0.4	0.1
41	0.41	0.1025
42	0.42	0.105
43	0.43	0.1075
44	0.44	0.11
45	0.45	0.1125
46	0.46	0.115
47	0.47	0.1175
48	0.48	0.12
49	0.49	0.1225

能力値	攻撃	防御
50	0.5	0.125
51	0.51	0.1275
52	0.52	0.13
53	0.53	0.1325
54	0.54	0.135
55	0.55	0.1375
56	0.56	0.14
57	0.57	0.1425
58	0.58	0.145
59	0.59	0.1475
60	0.6	0.15
61	0.61	0.1525
62	0.62	0.155
63	0.63	0.1575
64	0.64	0.16
65	0.65	0.1625
66	0.66	0.165
67	0.67	0.1675
68	0.68	0.17
69	0.69	0.1725
70	0.7	0.175
71	0.71	0.1775
72	0.72	0.18
73	0.73	0.1825
74	0.74	0.185

能力値	攻撃	防御
75	0.75	0.1875
76	0.76	0.19
77	0.77	0.1925
78	0.78	0.195
79	0.79	0.1975
80	0.8	0.2
81	0.81	0.2025
82	0.82	0.205
83	0.83	0.2075
84	0.84	0.21
85	0.85	0.2125
86	0.86	0.215
87	0.87	0.2175
88	0.88	0.22
89	0.89	0.2225
90	0.9	0.225
91	0.91	0.2275
92	0.92	0.23
93	0.93	0.2325
94	0.94	0.235
95	0.95	0.2375
96	0.96	0.24
97	0.97	0.2425
98	0.98	0.245
99	0.99	0.2475

パーティメンバーの能力の成長

パーティメンバーの能力は、バトル終了時に一定の確率で上昇することがある。ただし、一部の能力は上昇せず、種族によって上昇する項目が異なる。メカのように装備で能力値を強化するタイプの種族は、バトルでは能力値が上昇しないなど、さまざまな特徴がある。

パーティメンバーの能力上昇

- バトル終了時に下表で「○」と記載されているものが上昇する
- いずれの種族もLP最大値や五行レベルは成長しない
- 技ランクは技の使用回数で上昇するため、下表では「×」と記載



⬆バトル終了後、バトルメンバーのキャラクターは、ランダムで能力がアップする。

種族ごとの能力の成長の有無

能力	種族								
	人間	吸血鬼	短命種	魔具使い	メカ	クグツ	モンスター	騎士	廃人
LP	×	×	※	×	×	×	×	×	×
HP	○	○	○	○	×	○	○	○	○
能力値	○	○	○	○	×	○	○	○	○
五行レベル	×	×	×	×	×	×	×	×	×
スキルレベル	○	○	○	○	○	○	×	○	○
技ランク	×	×	×	×	×	×	×	×	×

※：ロールが変わるごとに減少する

アメイヤのネコ捕獲による成長

アメイヤを主人公として始めた場合、バトル終了時の能力の成長以外に、ネコ捕獲によって知力や五行の金行レベルが上昇することがある。また、金行レベルの上昇とともに新たな術を習得し、バトルで使用可能な術の数も増える。アメイヤの能力を強化するうえでもネコを集めよう。



⬆ネコによっては装備品をくれることもある。ネコをたくさん捕獲して強化しよう。

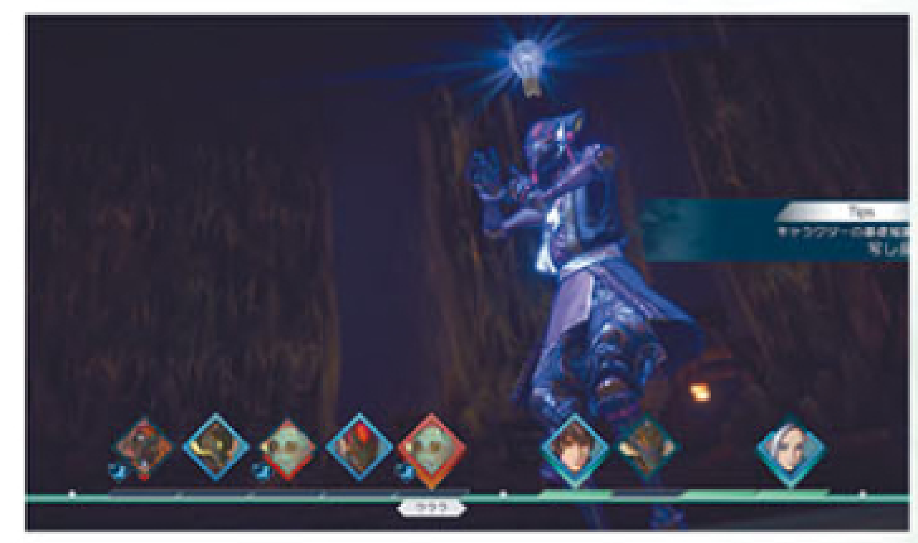
アメイヤの成長要素

- 種族「人間」として、バトル終了時の能力上昇(知力を除く)
- 特定のネコを捕獲した際に、能力値の知力が上昇。五行の金行の上昇と術の習得(→P.087)
- 周回時、主人公の場合はネコによる成長はリセット。別の主人公で仲間にした場合は引き継がれる

新たな技や術の習得方法

下表にあるとおり、技や術は種族によって使用できるかどうかが決まっている。そのなかで、新たに技や術を習得する方法もそれぞれ異なる。メカとモンスターを除いた種族は、バトルで新しい技をひらめくことがあり、ひらめいた技を使用できるようになる。また、メカは装備品を変えることで新たな技を、モンスターはモンスターを吸収することでモンスター技を使えるようになる。

術は習得条件が特殊で、装備品やソウルで習得したり、アメイヤのようにネコを捕獲することで新たな術を覚えたりするといった固有の条件を満たすことで習得できることもある。



⬆キャラクターの種族によって、習得方法や使用条件が異なるので確認しておこう。

種族ごとの技と術の使用の可不可と習得・使用方法

カテゴリ	技の種類	習得／使用方法	使用可能な種族 人間	吸血鬼	短命種(人間)	短命種(モンスター)	魔具使い※3	メカ	クグツ	モンスター	騎士	廃人
技	ひらめき技	ひらめき(クグツは写し身)	○	○	○	×	○	×	○	×	○	○※1
	我流技	我流技ひらめき	○	×	○	×	○	×	×	×	×	×
	ブラッド技	吸血鬼による眷属化	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×
	メカ技	アイテムを装備	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
		ボディを換装	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×
	モンスター技	モンスター吸収	×	×	×	○	○	○	×	○	×	×
	継承技	継承時に習得	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×
	ソウル技	ソウルを装備	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
術	術	五行、ネコ集め※2	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○※1

※1：廃人になる前の技や術は使用可能だが、廃人になったあとは新たに習得できない。
※2：五行レベルを1以上にして、対応する行の術を使用する。金行はアメイヤのネコ集めでのみ習得。
※3：魔具使いはモンスター技を使用可能な点以外、人間と同等。

ひらめきによる新たな技の習得

バトル中、特定の技を使用することで新しい技をひらめくことがある。ひらめくとその場で技が発動し、技リストに追加され、次のターンから使用できる。ただし、装備枠が最大まで埋まっている場合、技をひらめくこと自体は可能だが、バトル終了後に装備枠から外される。

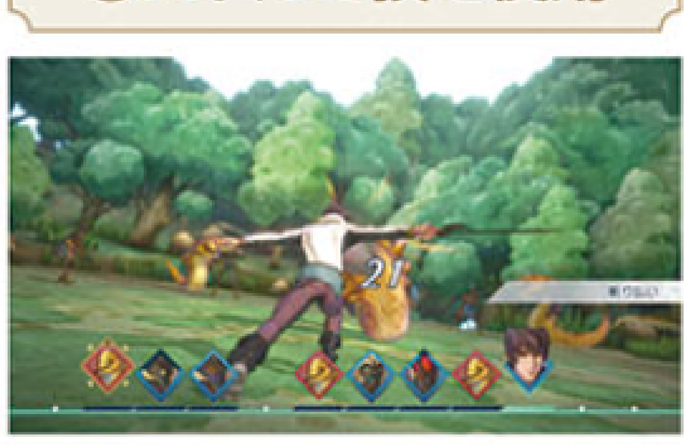
また、ひらめく技は装備中の武器によって異なり、汎用片手剣技なら片手剣のカテゴリに分類される長剣、細剣、短剣、斧のいずれかを使うことでひらめく。さらに長剣技ならば長剣を使うことでひらめくといったように、特定の技をひらめきたいときは、対応する武器種を使い続けよう。なお、右記のようにひらめきやすくなる要素がいくつかある。P.218の技・術データに習得条件が記載されているので合わせて確認しよう。

技がひらめきやすくなる要素

- バトルの難易度が難しいほど確率が上がる
- 技のひらめき難度が低い
- キャラクターの得意な武器種である
- モンスターのバトルランクが高い
- モンスターのひらめきレベルが高い
- ひらめくまでの技の使用回数が多い

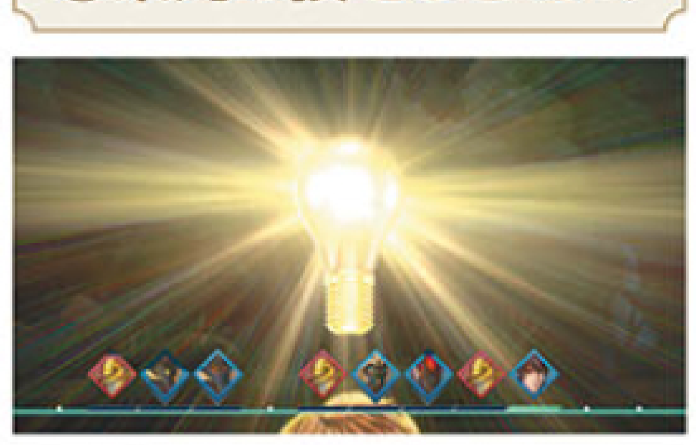
技のひらめきの流れ

①バトルで技を使用



⬆特定の技を使用すると、同じカテゴリの技をひらめく。ひらめくまでバトルで何度も使ってみよう。

②系列の技をひらめく

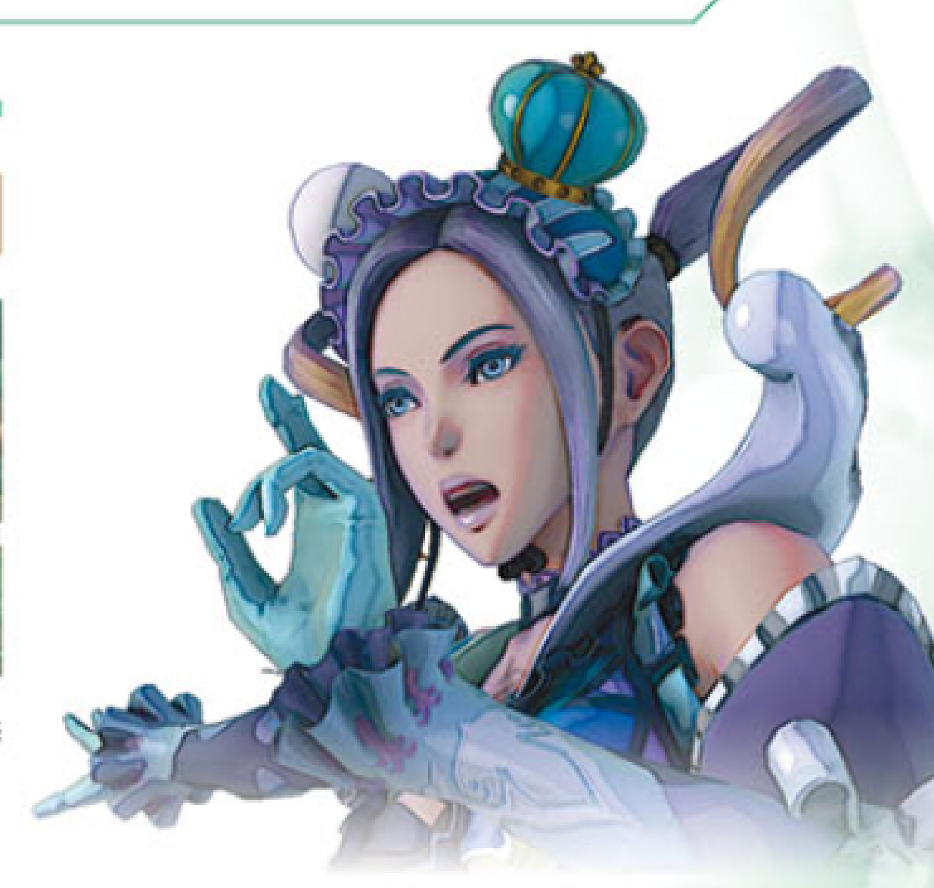


⬆装備している武器と同じ系列の技をひらめく。ひらめくと画面上に電球のアイコンが表示される。

③ひらめいた技を習得



⬆ひらめいた技はひらめきと同時に自動的に発動。そのあとは、技リストから選べるようになる。



スキルレベルによる技・術威力の成長

バトルで技や術を使用して勝利すると、そのスキルのレベルが確率でレベルアップし、技や術の威力が上昇する。ただし、継承技や補助メカ技など、一部の技や術はスキルレベルが影響しない。また、スキルレベルが一定に達すると、ロールの装備枠数が増える(→P.059)。

スキルレベルの種類

スキルレベル	影響する技の威力
片手剣技	長剣技、細剣技、短剣技、斧技、二刀技、剣×銃技
両手剣技	大剣技、刀技、薙刀技
片手銃技	片手銃技、二丁拳銃技、剣×銃技
両手銃技	機関銃技、火炎放射器技、電撃銃技、爆撃銃技、化学銃技
体術技	体術技
モンスター技	モンスター技
近接メカ技	近接メカ技
射撃メカ技	射撃メカ技
術	術

技や術のランクの上昇とバトルへの影響

技や術はバトルで使用すると回数がカウントされ、使用回数が一定値に達するとランクアップする。技や術のランクが上がると威力が上昇したり、BPコストが軽減されたりするなど、一部の技や術を除き性能が向上することがある。ランクの上限は、技や術によって異なり、最大で5段階までランクが上昇する。ランクの上限に達した技や術は王冠マークが付き、確認することができる。

技ランクの概要

- 技ごとに指定された必要回数だけ技を使うと技ランクが上昇する
- 技ランクが上昇すると、BPコスト低など技の性能が向上する
- 技ランクは武器種ごとではなく、技ごとに設定されている
- 技ランクは1から始まり、最大ランクは技ごとに異なる

ランクアップの一例

汎用片手剣技「斬り払い」の場合

ランク	威力
ランク1	威力23
↓ 7回使用	
ランク2	威力24
↓ 42回使用	
ランク3	威力25
↓ 116回使用	
ランク4	威力26
↓ 240回使用	
ランク5	威力27

武器と防具の強化による能力の成長

所持している装備品は、素材や概念といったアイテムと合わせることで、新たな装備品を作り出すことができる。また、同じ装備品を強化する場合でも、使用する素材や概念によって、複数の候補のなかから選ぶことが可能。P.169の装備データで詳細を確認しておこう。

装備品強化の概要

- 装備品の強化には、指定された素材が必要となる
- 素材はバトルの報酬やせんせいの試練などで獲得できる
- 素材は使用すると消失するが、概念は一度獲得すると失われることがない



⬆バトルやせんせいの試練で素材を集め、武器や防具を強化して戦力アップを図ろう。

せんせいの試練を達成して報酬を獲得

連接領域にいるせんせいに話しかけると、試練を受注できるようになる。試練には、通常試練と難関試練の2種類の難易度があり、最大3つまで同時に受注でき、バトル中に達成することで報酬としてアイテムを貰える。なお、オート受注をオンにしておくと、自動的に受注してくれる。

試練の概要

- 試練を達成すると試練ポイントを獲得できる
- 試練ポイントが一定値までたまると試練ランクが上昇する
- 試練ランクが上昇したり、前提となる試練を達成することで新たな試練が出現する



⬆試練はオート設定しておき、欲しい報酬の試練が出現したら、手動で変えていこう。

せんせいの試練一覧

難易度	試練名	試練内容	解放条件	試練ポイント	報酬	再受注戦闘回数
通常試練	連携率150%	連携率150%を達成する	最初から	2	精霊石×2、毛皮×2	2
	行動前に倒す	敵が行動する前に倒す	最初から	2	精霊石×2、繊維×2	2
	全員生存	誰も戦闘不能にならずに戦闘に勝利する	最初から	4	精霊石×5、鉄鉱石×1	5
	弱点属性で倒す	弱点属性で敵を倒す	「行動前に倒す」を達成	2	精霊石×3、獣の牙×2	2
	リザーブ解除	敵のリザーブ技を解除する	試練ランク2	3	精霊石×4、獣の骨×2	2
	プロテクト	プロテクトを成功させる	「全員生存」を達成	3	精霊石×3、雑木×3	2

難易度	試練名	試練内容	解放条件	試練ポイント	報酬	再受注戦闘回数
通常試練	行動阻止	敵の行動をスタン系効果・マヒ系効果で止める	「弱点属性で倒す」を達成	3	精霊石×3、獣の爪×2	3
	連携範囲6マス	連携範囲6以上の連携を行う	「連携率150%」を達成	3	精霊石×3、繊維×3	3
	最後を飾る術	連携の最後に術を繋げる	「連携範囲6マス」を達成	3	精霊石×3、叫びの根×3	3
	インタラプトで敵を倒す	インタラプトで敵を倒す	「リザーブ解除」を達成	3	精霊石×4、虫の甲羅×3	2
	カウンターで倒す	カウンターで敵を倒す	「インタラプトで敵を倒す」を達成	3	精霊石×6、翼膜×3	3
	連携で2体以上倒す	一回の連携で敵を2体以上倒す	「連携範囲6マス」を達成	4	精霊石×5、鉄鉱石×1	5
	独壇場でトドメ	独壇場で最後の敵を倒す	試練ランク3	4	精霊石×6、フェザー×3	3
	省エネ戦術	BPコスト1以下の技だけで戦闘に勝利	試練ランク2	5	鉄鉱石×1	5
難関試練	渾身の一撃	一撃で100以上のダメージを与える	最初から	5	牙のお守り	0
	渾身の一撃2	一撃で200以上のダメージを与える	試練ランク3	5	珠のお守り、鉄鉱石×1	0
	渾身の一撃3	一撃で300以上のダメージを与える	試練ランク5	5	怪力手袋、魔獣の骨×2	0
	渾身の一撃4	一撃で400以上のダメージを与える	試練ランク6	5	バットケープ、魔石×1	0
	連携率200%	連携率200%を達成する	最初から	5	釘のお守り	0
	連携範囲奪取	敵の連携範囲を奪取して連携を繋げる	試練ランク2	10	鉄鉱石×1、精霊石×5	0
	連携範囲10マス	連携範囲10以上の連携を行う	試練ランク4	15	トレンチコート、魔石×1	0
	連携で3体以上倒す	一回の連携で敵を3体以上倒す	試練ランク9	20	巨獣の骨×2、隕石×1	0
	連携フィーバー	連携のみで戦闘に勝利	試練ランク3	5	鉄鉱石×1、精霊石×5	0
	オーバードライブでトドメ	オーバードライブで最後の敵を倒す	試練ランク5	10	避雷針×1、鉄鉱石×1	0
	連続オーバードライブ	2回連続でオーバードライブを発生させる	試練ランク6	30	精霊石×50、魔獣の爪×2	0
	離れてても心は一つ	味方同士で隣接せずに5連携を行う	試練ランク6	10	迷彩服、魔獣の骨×2	0
	時を追う者	タイムラインの最後尾5マスに並んで連携を行う	試練ランク8	15	巨獣の骨×2	0
	連携数チャレンジ	敵味方問わず1ターンに連携を4回発生させる	試練ランク10	30	魔銃弐式、巨獣の毛皮×1	0
	独壇場で2体以上倒す	一回の独壇場で敵を2体以上倒す	試練ランク5	20	宝珠×1、魔石×1	0
	独壇場で3体以上倒す	一回の独壇場で敵を3体以上倒す	試練ランク9	30	巨獣の爪×2、超合金×1	0
	イッツショータイム	独壇場のみで戦闘に勝利	試練ランク9	15	ベヒーモス、精霊石×99	0
	種族特効で倒す	種族特効で該当種族の敵を倒す	試練ランク4	10	翼のお守り、鉄鉱石×1	0
	自らの手を汚さずに	敵の技で敵を2体以上倒す	試練ランク10	20	巨獣の牙×2、隕石×1	0
	2体同時撃破	2体以上の敵を同時に倒す	試練ランク6	20	スキャッター、魔獣の牙×2	0
	3体同時撃破	3体以上の敵を同時に倒す	試練ランク9	30	黒曜石×5	0
	マジカル2連携	術だけで2連携を成立する	試練ランク2	10	羽かんざし	0
	マジカル3連携	術だけで3連携を成立する	試練ランク7	20	黒曜石×1、巨獣の牙×1	0
	詠唱阻止	敵の術詠唱を阻止する	試練ランク4	10	クローズドヘッドホン、魔獣の牙×2	0
	終わらぬ詠唱	敵の詠唱を合計2ターン延長させる	試練ランク5	20	シルバーリリィ、魔獣の爪×2	0
	連携への割り込み	リザーブ技で敵の連携に割り込む	最初から	15	蛇柄サンダル	0
	リザーブ技マスター	リザーブ技のみで戦闘に勝利	試練ランク9	10	巨獣の毛皮×2	0
	連続インタラプト	2回連続でインタラプトを発生させる	試練ランク7	20	ジャングルブーツ、巨獣の骨×1	0
	カウンターで2連携	カウンター込みの2連携を行う	試練ランク6	10	コンバットブーツ、魔獣の毛皮×2	0
	カウンターマスター	すべての敵をカウンターで倒す	試練ランク9	10	巨獣の牙×2	0
	ハンデをあげよう	1、2ターン目は行動せずに戦闘に勝利	試練ランク5	10	エメス・タグ、鉄鉱石×1	0
	2人ノーダメージ	2人以上がノーダメージで戦闘に勝利	試練ランク3	10	軽量手斧×1	0
	完璧な守り	敵の全体攻撃をノーダメージで防ぎきる	試練ランク8	20	巨獣の爪×2	0
	毒殺	毒ダメージで敵を倒す	試練ランク3	5	ブラッドスター	0
	怒りよ静まれ	敵の怒り状態を解除する	試練ランク2	10	玄象、舌状花×2	0
	匂いには負けない	悪臭を解除して連携を成立させる	試練ランク3	10	フラワーロゼット、ヒノキ×3	0
	状態異常を重ねて	敵に状態異常アイコンを2個以上つける	試練ランク4	5	天使のブローチ、魔獣の毛皮×2	0
	チート戦術	すべての敵を即死で倒す	試練ランク5	20	デモンズレザー、ブラッドチャリス	0
	BPコスト2の力自慢	BPコスト2以上の技だけで戦闘に勝利	試練ランク2	5	ボレロ、自然銀×1	0
	BPコスト3の力自慢	BPコスト3以上の技だけで戦闘に勝利	試練ランク9	20	魔石×3	0
	T・T・K	2ターン以内に戦闘に勝利	最初から	5	風のゆくえ	0
	O・T・K	1ターン以内に戦闘に勝利	試練ランク4	20	軽量サムライソード	0
	バンプ天国	1ターンで敵1体を10マスバンプさせる	試練ランク7	15	巨獣の毛皮×2	0
	レインボーブリッジ	ターン開始時全てのタイムラインに色を付ける	試練ランク8	20	黒曜石×2	0
	戦場を走る閃光	味方の1人がタイムラインの端から端まで移動する	試練ランク7	20	黒曜石×1、巨獣の爪×1	0
	解放と吸収	解き放つで敵モンスターを倒して吸収する	試練ランク2	5	封蛙の指輪	0
	解放と吸収2	解き放つで敵モンスターを倒して吸収する	試練ランク4／「解放と吸収」を達成	5	封魔の腕輪	0
	解放と吸収3	解き放つで敵モンスターを倒して吸収する	試練ランク5／「解放と吸収2」を達成	5	封魔の翼	0
	解放と吸収4	解き放つで敵モンスターを倒して吸収する	試練ランク6／「解放と吸収3」を達成	5	封魔の赤壺	0
	解放と吸収5	解き放つで敵モンスターを倒して吸収する	試練ランク7／「解放と吸収4」を達成	5	封魔の青壺	0
	解放と吸収6	解き放つで敵モンスターを倒して吸収する	試練ランク8／「解放と吸収5」を達成	5	封魔の黄壺	0
	解放と吸収7	解き放つで敵モンスターを倒して吸収する	試練ランク9／「解放と吸収6」を達成	5	封魔の帯	0
	解放と吸収8	解き放つで敵モンスターを倒して吸収する	試練ランク10／「解放と吸収7」を達成	5	封神演機	0

せんせいの修行でキャラクターを育成

せんせいの修行では、仲間の伸ばしたい能力を成長させることができる。初期状態での指導者はせんせいしか選べないが、修行をすることで免許をもらえば修行者が指導者になることが可能。指導者のスキルが修行者のものよりも高いほど、修行成果の効率も上がっていく。



⬆パーティに編成していない仲間をせんせいの修行に出すことができる。



⬆せんせいの修行では、仲間の成長させたい能力値を選んで送り出して上げよう。

トレードでアイテムや装備品を交換

連接領域にあるトレードドラムを調べると解放。トレードは、アイテムを出品したり、誰かが出品したアイテムに入札したりすることで、アイテム同士を交換するシステム。珍しいアイテムや思わぬ掘り出し物が手に入ることもある。「アイテムのトレード」でいつでも行える。

トレードの概要

- アイテム同士をトレードして交換するシステム
- ワールドを移動するか、バトルを行うことで更新される
- トレードを行うことでランクが最大で8まで上がり、よりランクの高いアイテムを取引できるようになる



↑連接領域に「謎の機械」が出現したら触ってみよう。アイテムトレードが解放される。

キーアイテムによる強敵とのバトル

トレードでは、右記の9つのキーアイテムを入手可能。「せんせいの挑戦状1～8」は、入手後に連接領域でせんせいに話しかけることで強敵とのバトルに挑戦できる。また、「Ticket for the Beyond」を所持している場合、強制的に消費して最後に戦うボスが強化される(→P.161)。

キーアイテムのトレード

キーアイテム	出品条件	内容
せんせいへの挑戦状1～8	通常(バトルランクで解放される)	連接領域で強敵とのバトルイベントが出現する
Ticket for the Beyond	2週目以降で解放	最後の敵が強化版に変化する



周回プレイ時に引き継げる要素

本作は、一度クリアしたら、また「はじめから」を選択することで周回プレイになる。その際、クリア時に引き継ぎ可能な各項目の状態が更新される。基本的には最大値が更新されるが、アイテムやモンスター技吸収状況はクリア時の状態になる。引き継ぎをONにすればクリア時の状態が引き継がれ、引き継ぎをOFFにすれば初期状態に戻る。なお、これまでセーブしたデータは「ほかのデータから」に移動される。



↑引き継ぎたい要素をONにすることで持ち越せる。悩んだらおすすめを選ぶのも手。

任意に引き継ぎ可能な要素

引継ぎ項目	内容
バトルランク	最大ランクを引き継ぐ
HP	最大HPを引き継ぐ
能力値	最大能力値を引き継ぐ。アメイヤが主人公としてクリアした場合、次の周回を別の主人公で始めると、ネコにより増加した数値も引き継がれる。再びアメイヤを主人公とした場合はネコによる上昇分はリセットされる
スキルレベル	最大レベルが引き継がれる。OFFにして周回した場合、減少するぶんのスロットにセットされていた汎用ロールは外れる
技・術(我流技・継承技・ブラッド技含む)	習得していた技や術を引き継ぐ。アメイヤが主人公としてクリアした場合、次の周回を別の主人公で始めると、ネコにより習得した術も引き継がれる。再びアメイヤを主人公とした場合はネコにより習得した術はリセットされる
技ランク	ランクを引き継ぐ
モンスター技吸収状況	クリア時に吸収済みの状況を引き継ぐ。魔具は中身が空だった場合、初期設定の吸収モンスターを、モンスターを吸収済みの場合、そのモンスターを引き継ぐ
ロール・ソウル	ロールやソウルを引き継ぐ。装備しているロールは基本的にそのままの状態で引き継がれるが、ブラッドロールは引き継がれない。ソウルは装備していたものがそのまま引き継がれるが、次の周回で御堂以外の主人公で始めた場合はソウルの付け替えができないので注意
陣形	習得した陣形を引き継ぐ
アイテム・概念	クリア時のものを引き継ぐ。ただし、一部のアイテムやキーアイテムは引き継がない。高難易度チケットは引継ぎON／OFFに関わらず引き継ぐ。トレード出品中のアイテムは周回開始時に持ち物に戻る。アメイヤを主人公としてクリアした場合、次の周回で任意の主人公を開始すると、所持していたネコ武器とネコアクセサリを引き継ぐ。ディーヴァを主人公としてクリアした場合、クリア時のボディが引き継がれるが、次の周回でディーヴァ以外の主人公で始めた場合はボディの付け替えができないので注意
トレードランク	最大ランクを引き継ぐ
せんせいの試練	試練や試練ランクを引き継ぐ

自動的に引き継がれる要素

- モンスター情報
- モンスター技一覧
- ソウル図鑑
- 仲間たちの記録
- 吸血情報
- ネコアルバム
- 勝利した敵の種類数
- 累計連携発動数
- 累計オーバードライブ発動数
- 累計トレード回数
- 使用したひらめき技履歴
- 使用して勝利した陣形履歴
- 入手した装備アイテム履歴
- ひらめき技・術習得履歴
- チュートリアル
- せんせいへの挑戦状1～8とTicket for the Beyond※

※：すでに所持済みの物のみ。トレードで入手するための手順は初めからになる。

引き継がれない(初期状態に戻る)要素

- 一部アイテム
- キーアイテム
- リトグラムピース
- 眷属、騎士、廃人
- LP
- アイテム、技・術、陣形の装備状態
- 短命種継承回数
- ディーヴァ ナンバー5のスロット制限
- せんせいの修行

仲間になるキャラクター

主人公を含め、仲間になるキャラクターは総勢56名。ただし、選んだ主人公しだいでは仲間にならないキャラクターがいる点に注意したい。また、仲間の能力値は、仲間に加わったタイミングで変化する。仲間になるタイミングの詳細はP.082のワールドガイドで確認しよう。

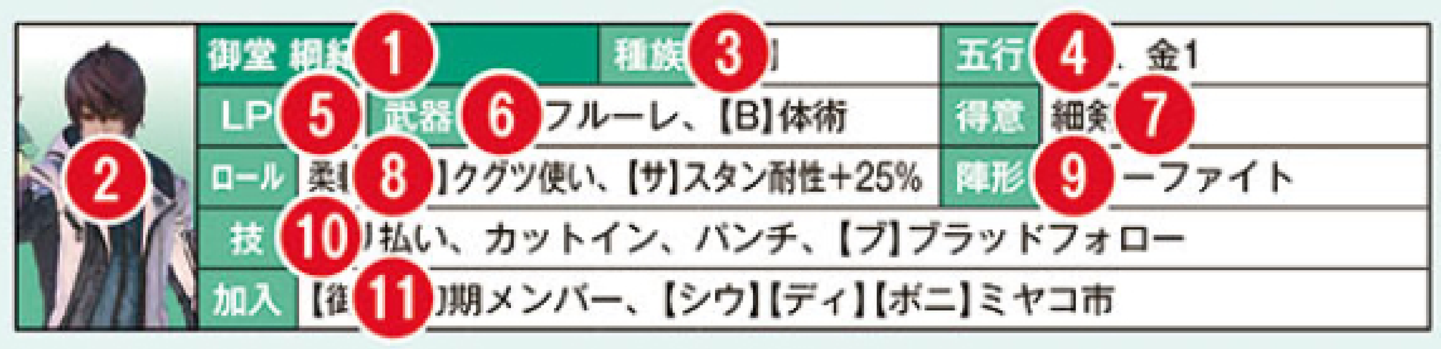


⬆選んだ主人公で仲間となるキャラクターが変わるので、加入条件を確認しておこう。



⬆周回プレイ時やあとで訪れたワールドほど、仲間の能力が成長した状態で加入する。

仲間データの見方



❶名前
キャラクターの名前

❷グラフィック
キャラクターの見た目

❸種族
キャラクターの種族。「人間」、「吸血鬼」、「短命種」、「魔具使い」、「メカ」、「クグツ」、「モンスター」の7種類があり、「短命種」はさらに「人間」と「モンスター」に分類される(→P.062)。種族「人間」、「短命種」、「魔具使い」は眷属化可能

❹五行
キャラクターの五行。木・火・土・金・水の5種類あり、数値はレベルを表す(→P.062)

❺LP
キャラクターのLP(→P.060)

❻武器
キャラクターが初期状態で装備している武器。【A】は武器A、【B】は武器Bを表す

❼得意
キャラクターが得意な武器種。ひらめきやすさに影響する(→P.067)

❽ロール
キャラクターが所持しているロール。【特】はキャラクターが持つ固有の特殊ロール(→P.211)。【サ】はサポートロール

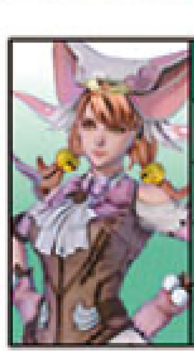
❾陣形
キャラクターが所持している陣形(→P.234)

❿技
キャラクターが初期状態で習得している技や術。【ブ】はブラッド技を意味し、眷属になったときに使用できる技を表す

⓫加入
キャラクターが加入するシナリオやワールド。【御堂】御堂 綱紀の物語、【アメ】アメイヤ アシュリンの物語、【シウ】シウグナスの物語、【ディ】ディーヴァ ナンバー5の物語、【ボニ】ボーニーとフォルミナの物語を表す



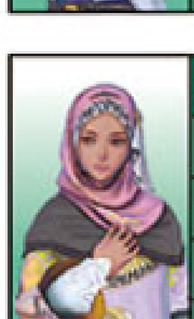
御堂 綱紀	
種族	人間
五行	土2、金1
LP	11
武器	【A】フルーレ、【B】体術
得意	細剣
ロール	柔軟、【特】クグツ使い、【サ】スタン耐性+25%
陣形	フリーファイト
技	斬り払い、カットイン、パンチ、【ブ】ブラッドフォロー
加入	【御堂】初期メンバー、【シウ】【ディ】【ボニ】ミヤコ市



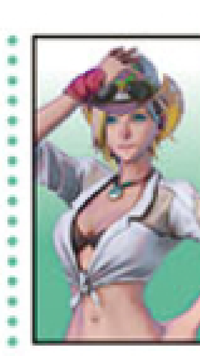
アメイヤ アシュリン	
種族	人間
五行	火1、土1、金1、水2
LP	9
武器	【A】体術、【B】体術
得意	長剣
ロール	聡明、【サ】術威力+3%
陣形	パワーレイズ
技	ブラッドフリーズ、マジカルハーモニー、ヴァーミリオンサンズ、マジックブレス、塔、【ブ】テスウインド※
加入	【アメ】初期メンバー、【シウ】【ディ】【ボニ】プールクーラ



シウグナス	
種族	吸血鬼
五行	木2、火1
LP	7
武器	【A】ブロードソード、【B】ブラックイーグル
得意	長剣
ロール	闇の王、【サ】即死耐性+25%
陣形	インペリアルクロス
技	ブラッドスパルタン、斬り払い、疾風剣、精密射撃、【ブ】ブラッドスパルタン
加入	【シウ】初期メンバー、【御堂】【アメ】【ディ】【ボニ】ヨミ



フォルミナ フランクリン	
種族	人間
五行	木1、水2
LP	11
武器	【A】ブラックイーグル、【B】セイバー機関銃
得意	片手銃
ロール	協調、【サ】命中率+10%
陣形	ハンターシフト
技	精密射撃、反応威嚇、援護射撃、散弾、ガトリングカッター
加入	【ボニ】初期メンバー



ボーニー ブレア	
種族	人間
五行	火2、土1
LP	10
武器	【A】体術、【B】ククリ
得意	体術(足技)
ロール	協調、【サ】回避率+3%
陣形	双陣形
技	パンチ、キック、稲妻キック、斬り払い、失礼剣
加入	【ボニ】初期メンバー



ディーヴァ ナンバー5	
種族	メカ
五行	ー
LP	13
武器	【A】ブロードソード、【B】フルーレ
得意	ー
ロール	ディーヴァ、【サ】回避率+3%
陣形	スタンドアウト
技	のこぎり、ブレード、クイックブレード
加入	【ディ】初期メンバー、【ボニ】アヴァロン

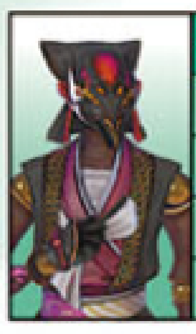


ムサシ	
種族	クグツ
五行	木1、水2
LP	13
武器	【A】ツヴァイハンダー
得意	大剣
ロール	ブレイカー、【特】ムサシ、【サ】攻撃対象のガード率−15%
陣形	ウォークライ
技	強撃、流し斬り、ディフレクト、ブルクラッシュ
加入	【御堂】初期メンバー

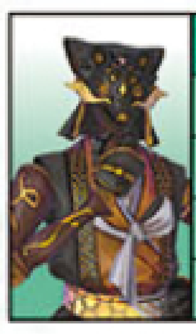


スクネ	
種族	クグツ
五行	木2、火1
LP	10
武器	【A】体術
得意	体術(体技)
ロール	強靭、【特】スクネ、【サ】マヒ耐性+25%
陣形	虎穴陣
技	パンチ、キック、タックル、フライングボディプレス
加入	【御堂】初期メンバー

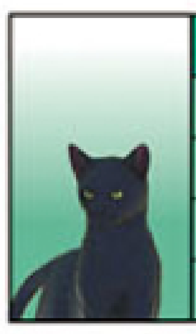
※:初戦後にすべての技・術を失う。



コマチ		種族	クグツ	五行	火3、土2
LP	9	武器	【A】ククリ	得意	短剣
ロール	歌詠み、【特】コマチ、【サ】詠唱中狙われやすさダウン			陣形	拡散陣
技	斬り払い、パリイ、毒蜂、落月破斬、太陽光線				
加入	【御堂】初期メンバー				



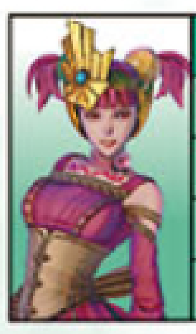
ボウ		種族	クグツ	五行	金2、水1
LP	10	武器	【A】ブラックイーグル	得意	片手銃
ロール	迅速、【特】ボウ、【サ】技行動順+1			陣形	両翼陣
技	精密射撃、早撃ち、地上掃射、援護射撃				
加入	【御堂】初期メンバー、【アメ】ミヤコ市				



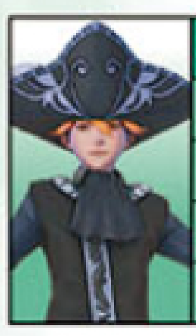
ロロ		種族	モンスター	五行	木3、火2、金1
LP	9	武器	【A】ネコの左爪、【B】ネコの右爪	得意	ー
ロール	用心深い、【サ】術耐性+10%			陣形	デザートランス
技	ネコひっかき、かみつき、ダガージョウ、強襲牙、解き放つ				
加入	【アメ】初期メンバー				



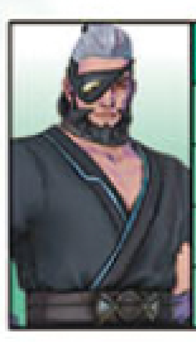
加藤 忍		種族	人間	五行	ー
LP	13	武器	【A】フルーレ、【B】ツヴァイハンダー	得意	大剣
ロール	陽動、【サ】挑発耐性+25%			陣形	サーバントガード
技	強撃、アピールスラッシュ、ディフレクト、斬り払い、氷雪刻				
加入	【アメ】初期メンバー				



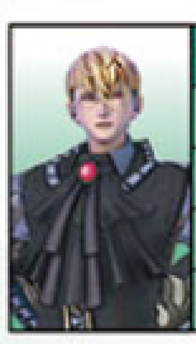
ヴァッハ神(コピー)		種族	人間	五行	木1、火4、土2、水1
LP	9	武器	【A】フルーレ、【B】アグニゼロ	得意	細剣
ロール	無神経、【サ】マヒ耐性+25%			陣形	エレメンタルパワー
技	斬り払い、失礼剣、散弾、太陽光線、超風				
加入	【アメ】初期メンバー				



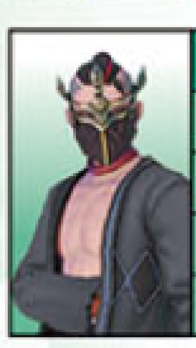
将軍		種族	人間	五行	火1、土1、金4、水2
LP	3	武器	【A】体術、【B】体術	得意	ー
ロール	策士、【サ】将軍の力で能力値とスキルレベルを引き上げる			陣形	プロセッション
技	パンチ、【ブ】ギダンルプーブル				
加入	【シウ】初期メンバー				



豪傑		種族	人間	五行	火2、土1
LP	13	武器	【A】矛、【B】セイバー機関銃	得意	薙刀
ロール	しんがり、【サ】全耐性+5%、全威力−3%			陣形	鳳天舞の陣
技	強撃、エイミング、散弾、グランドヒット、【ブ】ラストブラッド				
加入	【シウ】初期メンバー				



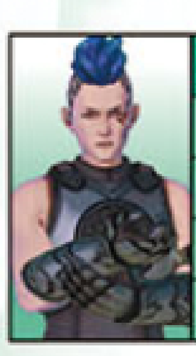
哲人		種族	人間	五行	木2、土1、水3
LP	9	武器	【A】ククリ、【B】体術	得意	短剣
ロール	理性的、【サ】挑発耐性+25%			陣形	剣秤陣
技	斬り払い、毒蜂、激痛、エアウォール、【ブ】レッドハービンガー				
加入	【シウ】初期メンバー				



人斬		種族	人間	五行	火2、土1
LP	10	武器	【A】サムライソード、【B】ブロードソード	得意	刀
ロール	無我、【サ】斬耐性+10%			陣形	背水陣
技	斬り払い、カットイン、強撃、かすみ青眼、【ブ】ブラッドスタン				
加入	【シウ】初期メンバー				



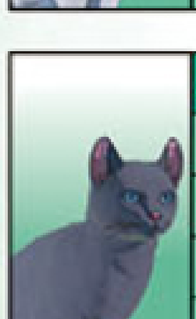
戦士		種族	人間	五行	土2、金1
LP	12	武器	【A】ブラックイーグル、【B】レイピア	得意	片手銃
ロール	ガードスター、【サ】ガード率+5%			陣形	デザートランス
技	精密射撃、早撃ち、斬り払い、パリイ、氷雪刻、【ブ】ブラッドテクニック				
加入	【シウ】初期メンバー				



王者		種族	人間	五行	木2、火1
LP	11	武器	【A】体術、【B】体術	得意	体術(手技)
ロール	ストライカー、【サ】最大BP+2			陣形	龍陣
技	パンチ、キック、短勁、タックル、【ブ】昏倒瀑布				
加入	【シウ】初期メンバー				



ミャオ		種族	モンスター	五行	木2、土1、水3
LP	9	武器	【A】ネコの左爪、【B】ネコの右爪	得意	ー
ロール	煽り屋、【サ】ヘイトアップ、防御耐性+5%			陣形	プロセッション
技	ネコひっかき、かみつき、かみ砕き、逆襲の牙、解き放つ				
加入	【ボニ】初期メンバー				



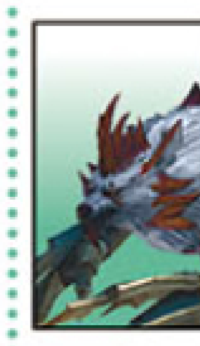
バー		種族	モンスター	五行	木3、火2、金1
LP	9	武器	【A】ネコの左爪、【B】ネコの右爪	得意	ー
ロール	好奇心、【サ】弱点攻撃時に連携率+3%			陣形	リアガード
技	ネコひっかき、突進、カウンターアタック、解き放つ				
加入	【ボニ】初期メンバー				



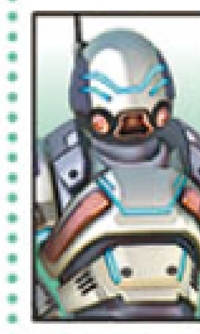
ヒス		種族	モンスター	五行	木1、土3、金2
LP	9	武器	【A】ネコの左爪、【B】ネコの右爪	得意	ー
ロール	怒りっぽい、【サ】怒り時に威力+20%、挑発耐性−50%			陣形	連破陣
技	ネコひっかき、突く、ダガージョウ、解き放つ				
加入	【ボニ】初期メンバー				



コンスタンティン		種族	人間	五行	火1、金3、水2
LP	10	武器	【A】矛、【B】ブラックイーグル	得意	薙刀
ロール	几帳面、【サ】初期行動順アップ大			陣形	ブラストストーム
技	強撃、エイミング、精密射撃、援護射撃				
加入	【ディ】初期メンバー				



イマクー		種族	モンスター	五行	火3、土2、水1
LP	12	武器	【A】狼の左爪、【B】狼の右爪	得意	ー
ロール	精神統一、【サ】混乱耐性+25%			陣形	ブラストストーム
技	ウルフファング、かみつき、強襲牙、解き放つ				
加入	【ディ】初期メンバー、【御堂】【アメ】【ボニ】ヨミ				



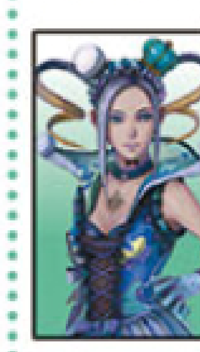
ウェンズデイ		種族	魔具使い、人間	五行	土2、金1
LP	13	武器	【A】魔剣フラガラッハ、【B】魔投タスラム	得意	長剣
ロール	無慈悲、【サ】弱点攻撃時に威力+5%			陣形	鳳天舞の陣
技	斬り払い、疾風剣、精密射撃、ファングクラッシュ、解き放つ				
加入	【ディ】初期メンバー				



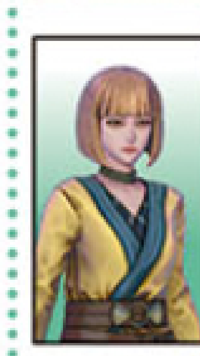
ブラー		種族	短命種、人間	五行	木3、火2、金1
LP	4	武器	【A】手斧、【B】体術	得意	ー
ロール	生存本能、【特】ミドルナイト、【サ】突耐性+10%			陣形	背水陣
技	斬り払い、マキ割りインパクト、パンチ、毒胞子				
加入	【ディ】初期メンバー				



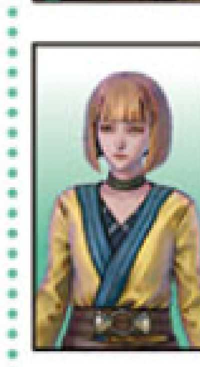
ボウディカー		種族	人間	五行	木1、水2
LP	11	武器	【A】サムライソード、【B】ククリ	得意	刀
ロール	スターター、【サ】連携始動時に連携率+2%			陣形	テルシオ
技	斬り払い、落月破斬、強撃、地走り				
加入	【ディ】初期メンバー				



リタ キャリクス		種族	人間	五行	木4、火2、金1、水1
LP	10	武器	【A】矛、【B】ブロードソード	得意	薙刀
ロール	しっかり者、【サ】悪臭耐性+25%			陣形	マジカルシャワー
技	強撃、斬り払い、失礼剣、グラビティバインド				
加入	【御堂】プールクーラ				



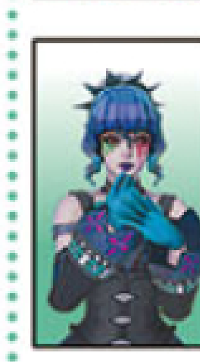
黄の魔女ウィルマ		種族	人間	五行	木1、火1、土4、金2
LP	12	武器	【A】ブラックイーグル、【B】ツヴァイハンダー	得意	片手銃
ロール	温厚、【サ】石化耐性+25%			陣形	スペキュレイション
技	精密射撃、反応威嚇、強撃、呪縛、ディレイオーダー、【ブ】ブラッドバンプ				
加入	【御堂】【シウ】【ディ】【ボニ】プールクーラ				



ウィルマ(ゴーレム)※		種族	人間	五行	木1、火1、土4、金2
LP	16	武器	【A】ブラックイーグル、【B】ツヴァイハンダー	得意	片手銃
ロール	温厚、【サ】石化耐性+25%			陣形	スペキュレイション
技	精密射撃、反応威嚇、強撃、呪縛、ディレイオーダー、【ブ】ブラッドバンプ				
加入	【御堂】【シウ】【ディ】【ボニ】プールクーラ				



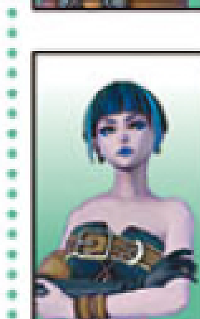
赤の従士		種族	人間	五行	ー
LP	10	武器	【A】ククリ、【B】ブラックイーグル	得意	短剣
ロール	明朗、【サ】暗闇耐性+25%			陣形	ルージュトラップ
技	斬り払い、パリイ、バックスタッブ、精密射撃、反応威嚇、【ブ】ブラッドポイズン				
加入	【御堂】【シウ】【ディ】【ボニ】プールクーラ				



ドロレス		種族	人間	五行	火2、土1
LP	11	武器	【A】手斧、【B】魔銃	得意	斧
ロール	反骨、【サ】バトルメンバーが不足することに始動時連携率+5%			陣形	ブレイブライズ
技	斬り払い、失礼剣、地獄断面、精密射撃、援護射撃、【ブ】デスショット				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ディ】【ボニ】ヨミ				

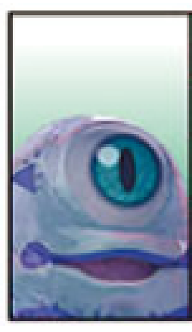


イーヴァル		種族	人間	五行	木1、水2
LP	14	武器	【A】ブロードソード、【B】セイバー機関銃	得意	長剣
ロール	ドリーマー、【サ】連携終了時に連携率+5%			陣形	龍陣
技	斬り払い、カットイン、散弾、ガトリングカッター、【ブ】ブラッディシャワー				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ディ】【ボニ】マーレ・ノストラム				

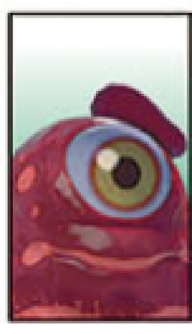


アズーレ		種族	人間	五行	木2、土1、水3
LP	11	武器	【A】シャドウダガー、【B】ブロードソード	得意	短剣
ロール	残心、【サ】HP瀕死時BPコスト−1			陣形	エレメンタルパワー
技	斬り払い、失礼剣、疾風剣、毒蜂、【ブ】ダークスパルタン				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ディ】【ボニ】マーレ・ノストラム				

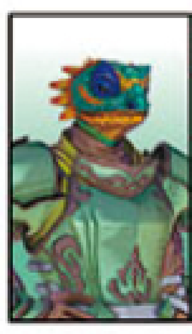
※：ゲーム上の名前は「黄の魔女ウィルマ」。



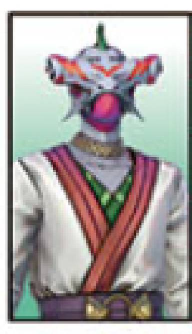
ピャク		種族	短命種、モンスター	五行	木2、土1、水3
LP	4	武器	【A】リソソーム、【B】リソソーム2	得意	ー
ロール	免疫、【特】ヤングメイジ、【サ】毒耐性+25%			陣形	リアガード
技	細胞液、小突く、激痛、浄化の水、清浄招来、解き放つ				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ディ】【ボニ】コスモス				



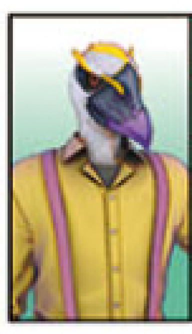
エリュテイア		種族	短命種、モンスター	五行	火3、土2、水1
LP	4	武器	【A】ヘモグロビン、【B】ヘモグロビン2	得意	ー
ロール	代謝、【特】ヤングモンスター、【サ】状態異常回復速度アップ			陣形	ルージュトラップ
技	細胞液、突進、インタラプトタックル、太陽光線、毒胞子、解き放つ				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ディ】【ボニ】コスモス				



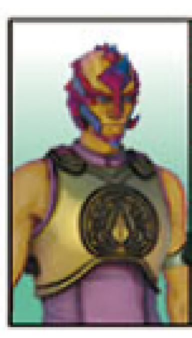
火民ニトラム		種族	人間	五行	火3、土2、水1
LP	12	武器	【A】ツヴァイハンダー、【B】手斧	得意	大剣
ロール	耐熱の備え、【サ】熱耐性+10%			陣形	スペキュレイション
技	強撃、雷殺斬、斬り払い、太陽光線、【ブ】デスウインド				
加入	【御堂】【シウ】【ディ】【ボニ】サンク				



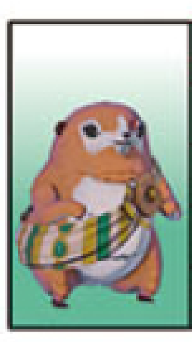
水民アティハナ		種族	人間	五行	木2、土1、水3
LP	11	武器	【A】ブロードソード、【B】ククリ	得意	長剣
ロール	防寒の心得、【サ】冷耐性+10%			陣形	フリーファイト
技	斬り払い、失礼剣、毒蜂、激痛、【ブ】ブラッドチェイス				
加入	【御堂】【シウ】【ディ】【ボニ】サンク				



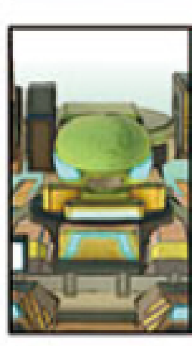
風民ナホイ		種族	人間	五行	木3、火2、金1
LP	13	武器	【A】魔銃、【B】フルーレ	得意	片手銃
ロール	感電対策、【サ】雷耐性+10%			陣形	天馬陣
技	精密射撃、地上掃射、斬り払い、グラビティバインド、【ブ】ブラッドテクニック				
加入	【御堂】【シウ】【ディ】【ボニ】サンク				



森民イルバス		種族	人間	五行	木1、土3、金2
LP	10	武器	【A】体術、【B】体術	得意	体術(体系)
ロール	頑丈、【サ】打耐性+10%			陣形	パワーレイズ
技	パンチ、タックル、フライングボディプレス、呪縛、【ブ】絶命瀑布				
加入	【御堂】【シウ】【ディ】【ボニ】サンク				



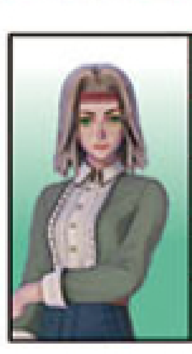
グルマン		種族	モンスター	五行	木1、土3、金2
LP	13	武器	【A】もぐら左ハンド、【B】もぐら右ハンド	得意	ー
ロール	もぐら心眼、【サ】暗闇時に必中、ガード率アップ、回避率アップ			陣形	剣秤陣
技	もぐらスクリュー、舐め斬る、かちあげ、解き放つ				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ディ】【ボニ】コルディセップ				



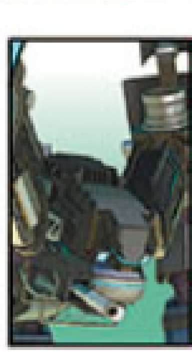
ゴールド主任		種族	メカ	五行	ー
LP	14	武器	【A】魔銃、【B】ブラックイーグル	得意	ー
ロール	ショックインパクト、【サ】次者との連携間隔ごとに連携率+2%			陣形	テルシオ
技	四連ミサイル、水鉄砲、AI射撃、スパークリングミスト、急速前進、氷結弾				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ディ】【ボニ】デルタベース				



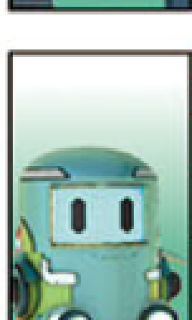
案山子		種族	人間	五行	木1、土3、金2
LP	9	武器	【A】スキャッター、【B】サムライソード	得意	機関銃
ロール	鳥除け、【サ】飛行敵の命中率−10%			陣形	両翼陣
技	散弾、ガトリングカッター、強撃、地走り、グラビティバインド、【ブ】トリガーハッピー				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ディ】【ボニ】クロウレルム				



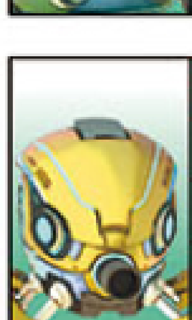
ナナ		種族	人間	五行	木2、火1
LP	8	武器	【A】ククリ、【B】手斧	得意	短剣
ロール	達観、【サ】全体攻撃耐性+10%			陣形	天馬陣
技	斬り払い、毒蜂、マキ割りインパクト、ディレイオーダー、【ブ】ブラッドチェイス				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ディ】カマラ				



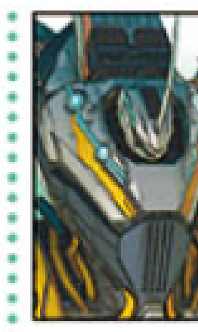
BX10_EX		種族	メカ	五行	ー
LP	16	武器	【A】ブラックイーグル、【B】エストック	得意	ー
ロール	ロコモーター、【サ】瀕死時回避率+10%			陣形	虎穴陣
技	霜柱、水鉄砲、クイックブレード、多段斬り、急速前進、かわせない銃弾、加速装置				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ディ】【ボニ】ヴェルミーリオ				



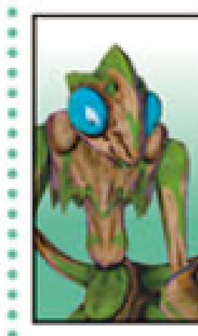
吟遊詩人		種族	メカ	五行	ー
LP	10	武器	【A】ブロードソード、【B】フルーレ	得意	ー
ロール	タートルスタンス、【サ】術&詠唱中の行動順+6			陣形	ウォークライ
技	のこぎり、ブレード、クイックブレード、ガーディアンプログラム、防護装置				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ボニ】アヴァロン				



サラーブ		種族	メカ	五行	ー
LP	9	武器	【A】ブラックイーグル+1、【B】ブラスターガン	得意	ー
ロール	サルベージャー、【サ】命中率+10%			陣形	ブレイブライズ
技	無伴奏ソナタ、水鉄砲、ヘッジホグシステム、強化装置、光学迷彩、修理装置				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ディ】【ボニ】クロウレルム				



サイモン		種族	メカ	五行	ー
LP	15	武器	【A】ブロードソード+1、【B】フランシスカ	得意	ー
ロール	サボタージュ、【サ】瀕死時ガード率+10%			陣形	連破陣
技	コズミックレイヴ、ブレード、ドンヒット、AI射撃、周回射撃、火器連射、防護装置				
加入	【御堂】【アメ】【ディ】【ボニ】ブライトホーム				



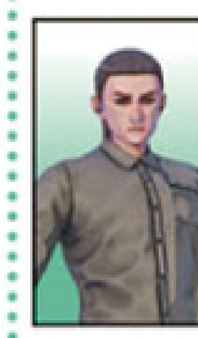
キナ		種族	モンスター	五行	火1、金3、水2
LP	11	武器	【A】カマキリの左鎌、【B】カマキリの右鎌	得意	ー
ロール	偏光感知、【サ】カウンターダメージ耐性50%			陣形	遮断陣
技	蟷螂刃、舐め斬る、流し斬り、カギ爪、解き放つ				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ディ】【ボニ】カマラ				



グィネヴィア		種族	人間	五行	火3、土2、水1
LP	9	武器	【A】ブロードソード、【B】体術	得意	長剣
ロール	口封じ、【サ】詠唱中の敵に威力+10%			陣形	マジカルシャワー
技	斬り払い、失礼剣、疾風剣、パンチ、太陽光線、【ブ】血殺陣				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ボニ】アヴァロン				



刑事スピアー		種族	人間	五行	木1、水2
LP	14	武器	【A】クレイモア、【B】鋼の短剣	得意	大剣
ロール	断罪、【サ】リザーブ解除時に威力+20%			陣形	遮断陣
技	強撃、流し斬り、斬り払い、カットイン、【ブ】ブラッドカウンター				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】アヴァロン				



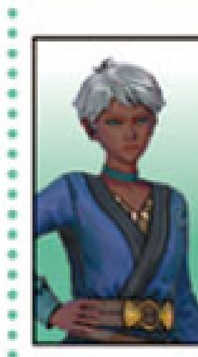
ランスロット		種族	人間	五行	木1、水2
LP	14	武器	【A】クレイモア、【B】鋼の短剣	得意	大剣
ロール	断罪、【サ】リザーブ解除時に威力+20%			陣形	遮断陣
技	強撃、流し斬り、斬り払い、カットイン、【ブ】ブラッドカウンター				
加入	【御堂】【アメ】【シウ】【ボニ】アヴァロン				



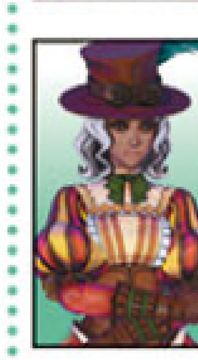
最終皇帝		種族	人間	五行	木1、水2
LP	8	武器	【A】デイブレード、【B】体術	得意	大剣
ロール	独演、【サ】独壇場BP+1			陣形	インペリアルクロス
技	強撃、流し斬り、かぶと割り、パンチ、短勁、龍神烈火拳、【ブ】絶命瀑布				
加入	【シウ】グレロン				



若 七緒実		種族	人間	五行	木2、火1
LP	6	武器	【A】体術、【B】体術	得意	体術(手技)
ロール	臨機応変、【サ】インタラプト回避率+50%			陣形	拡散陣
技	パンチ、短勁、キック、タックル、【ブ】龍神烈風拳				
加入	【シウ】ミヤコ市				



プロフェッサー		種族	人間	五行	木2、土1、水3
LP	9	武器	【A】ブラックイーグルSP、【B】サーペント	得意	片手銃
ロール	型破り、【サ】オーバードライブ発生率アップ			陣形	ハンターシフト
技	精密射撃、反応威嚇、剣よりも強し、散弾、催涙ガス、【ブ】デスバラージュ				
加入	【シウ】クロウレルム				



エミリー ブライアント		種族	人間	五行	木3、火2、金1
LP	12	武器	【A】ストーカー、【B】電磁放射銃	得意	爆撃銃
ロール	専心、【サ】術&詠唱中の行動順−6			陣形	スタンドアウト
技	散弾、グランドヒット、シェルターブレイク、グラビティバインド、【ブ】パニックブラッド				
加入	【シウ】キャピトルシティ、【ボニ】デルタベース				



バトル指南

ここでは、バトルに挑むときの基本的なテクニックや覚えておきたい要素を解説していく。バトルを円滑に進めるうえで覚えておくと便利なものなので確認しておこう。

バトル前の準備のやり方

バトル前には、バトルメンバーとサポートメンバーの選択、陣形、装備品、ロール、技や術の装備を確認しよう。各種装備に関しては、慣れていないうちは「おすすめ装備」を活用するのもありだ。また、バトルに参加しない仲間は、せんせいの修行に出して、成長させておきたい。



⬆おすすめ装備を試してみて、その装備を参考に自分で構成してみるのも手だ。



⬆せんせいの修行は、バトルを行うことで修行の効果を得られるので、必ず出しておこう。

パーティメンバーの編成のポイント

敵によって属性耐性が異なるため、初めて戦う敵とのバトルでは、バトルメンバーの攻撃属性がなるべくかぶらないようにパーティを編成したい。また、キャラクターが装備している武器のカテゴリや種類によって使える技や術、得意な行動が異なるため、さまざまな状況に対応できるようにひととおりの武器を揃えていたほうが得策だ(→P.058)。

なお、育成のためにバトルで何度も同じ敵と戦うときや、すでに敵の弱点が判明しているときは、味方の攻撃属性を弱点に合わせて編成したほうがいい。バトルに合わせて編成を変更しよう。



⬆何度も戦えるバトルは敵が判明しているので、戦術や対策を立てやすい。

陣形・ロール・技・術の装備

バトルでは連携でダメージをアップを狙うため、連携に適してダメージアップを臨めるものを装備したい。陣形は「連携陣」が使いやすいが、最初から全員が行動したいなら「ウォークライ」など初期BPが5の陣形を選んでもいい。

ロールは、得意な武器や使用することが多い技の攻撃属性の威力が上がるものがおすすめだ。

技や術で威力が高いものは、BPコストが多くなり、攻撃できる回数が減ってしまいがち。BPコストが低い技や術も装備しておき、威力が低いぶんは、連携による連携率アップでダメージを底上げしよう。



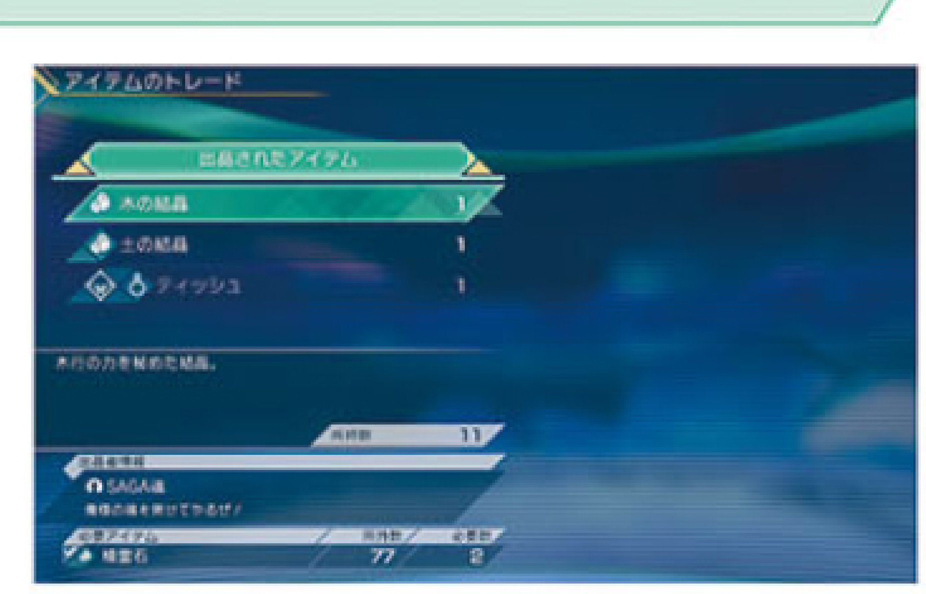
⬆状態異常がやっかいな敵に対しては、状態異常耐性が上がるロールを装備するのも有効。

装備品の付け替えと強化

装備品はバトルの報酬やイベントで入手できるので、新しい装備品を入手したら、忘れずに付け替えておこう。また、装備品は強化することでも性能を向上させられる。素材はバトルの報酬やせんせいの試練の達成報酬で獲得できる。ほかにもアイテムトレードを行い、トレードランクを上げることで、より貴重なアイテムを入手できることもある。



⬆せんせいの試練は、忘れないようにオート受注を「オン」にしておくと便利だ。



⬆アイテムトレードの入札の出品アイテムはバトルを1回行うごとに更新される。

バトルの基礎知識を知ろう

敵の攻撃力が高めで、慣れないうちは味方が戦闘不能になりがちな本作のバトル。バトル中にHPや戦闘不能を回復する手段はないため、ガードや回避を駆使したり、敵の連携や独壇場を阻止したりすることが重要となる。ある程度メインストーリーを進めると、何度も戦えるバトルが発生するので、そこでバトルメンバーを強化しよう。



⬆メインストーリーを進めない限り、繰り返し戦うことが可能なバトルが存在する。

バトルのポイント

バトルの難易度に要注意

初回プレイ時に難易度が「最凶」を選ぶと、敵の攻撃力が高く一撃で戦闘不能にされてしまうこともある。本作は周回プレイ前提で作られているので、2周目以降でバトルメンバーが十分強化されてから挑むのも手だ。基本は「普通」や「強敵」を選ぶといい。



戦う敵の情報をチェック

一度戦ったことのある敵は、バトルインフォメーションで名前が表示されるようになるため、バトル前に弱点属性の技を用意したり、特効の効果を持つ技を装備したりできる。また、敵の名前が分かれば、P.081に敵の危険な技をまとめたので参考にしよう。



HPやLPを回復する方法

HPはバトル終了時に全回復する。バトル中はHPを回復する手段がないため、戦闘不能になってしまうこともあり、その場合にLPが1減ってしまう。LPはパーティから外しているあいだにバトルを行うと徐々に回復するほか、ワールドを移動することで全回復する。LPが0になってしまうとバトルに参加できないため、バトルが多いワールドでは要注意だ。ただし、LPが0になってもキャラクター自体が失われることはないので安心していい。なお、種族が短命種の場合、LPが0になると生前の戦い方、技や術といったものを引き継いで生まれ変わる継承が発生する。



⬆ロールの「応急処置」はバトル終了時にLPが1回復する。LPが減ってきたら装備しよう。

飛行する敵との戦い方

飛行する敵は、攻撃が当たりにくいという特徴を持つ。追加効果で「対空攻撃」を持つ技ならば攻撃が当たりやすくなるので、飛行する敵と戦うときは装備しておきたい。また、「両翼陣」や「鳳天舞の陣」、「マジカルシャワー」など対空攻撃の効果が得られる陣形を選ぶのも手。



⬆陣形は配置によって対空攻撃を得られる。キャラクターを配置するときに確認しよう。



⬆連携は攻撃が必中になるので、対空攻撃がなくても飛行する敵へ攻撃を当てられる。

得意な武器種の技を優先して使う

キャラクターはそれぞれ得意な武器種を持つ（→P.071）。得意な武器種で攻撃を行うと、ひらめきの発生確率が上昇し、新たな技を習得しやすい。敵の属性耐性によるダメージ減少の影響を受けないようなら、なるべく得意な武器を優先して使い、新たな技を習得させよう。



⬆一部のキャラクターを除き、武器は2つ装備できる。必ず得意武器種を装備しておこう。



⬆ひらめきで技を習得するためには、得意武器種の技を使い、発生確率を上げよう。

連携でダメージアップを図る

連携が発生し、連携率が上昇していくとダメージに「連携率÷100」のプラス補正がかかる。効率よくダメージアップが図れるので、攻撃時はタイムライン上の味方の連携範囲を確認しながら、連携が発生するように技や術を選択しよう。陣形やロールは連携により効果を得られるものや連携の効果が上がるものを装備しておくのがおすすめだ。

なお、リザーブ技は選択時にタイムラインで連携不可の表示になるが、プロテクト以外のリザーブ技は発動後に移動し、連携に参加できることもある。また、術は発動するターンになると連携に参加できる。



⬆技によって連携範囲が異なる。連携範囲が広い技はそのぶん連携を発生させやすい。

連携ボーナスの発動

連携発生時に特定の条件を満たしていると、連携ボーナスが発動する。右記の3種類があり、連携率が上昇し、ダメージアップに繋がる。リベンジボーナスを狙うのは難しいが、ほかの2つは意識しておき、味方の行動を選択する際に考慮しよう。

連携ボーナスの種類

種類	内容
連携追加ボーナス	連携中にさらに味方が後から加わると、連携率に連携追加ボーナスが加算される。フォローやインタラプトなどで連携に加わった場合や、連携中に敵を倒し「連携奪取」で味方が新たに加わった場合に発生する
撃破ボーナス	連携中に敵を倒すと、連携率に撃破ボーナスが加算される
リベンジボーナス	連携開始直前に、一緒に連携するはずだった仲間が戦闘不能になった場合、連携率にリベンジボーナスが加算される。これにより、連携率が高い状態から連携を始められる

独壇場で大ダメージを与える

独壇場は1人で複数回攻撃し大ダメージを与えられる。ただし、右図のように発動条件が限られており、敵の数が多いときは左右の2マスが空いていないこともあり、なかなか狙いにくい。バトルが進み、味方や敵の数が減ったときがチャンスなので、独壇場を狙っていこう。

独壇場の仕組み（凡例：[A]味方・[a]敵）

<独壇場の一例>味方Bが発動する際、左右2マスが空いている

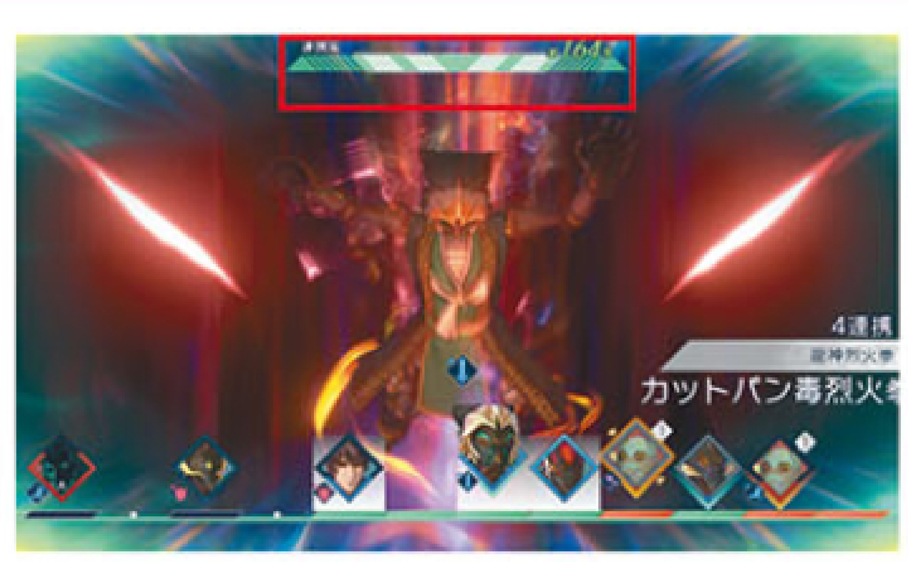
発動可能	C		A			B			a	b		c

味方Bの左右が2マス空いているので発動

<独壇場が発動しない状況>
- 左右どちらかの空きマスが2マス未満
- 発動者がタイムラインの両端にいる
- 防御行動を発動した
- 別のメンバーが独壇場発動済み
- 連携条件を満たしている場合は連携が優先
- リザーブ技やパンプで条件を満たせなくなった

連携率を上げてオーバードライブを発動

連携でオーバードライブが発生すると、追撃が発生し再度攻撃を行うので、大ダメージを与えられるチャンス。連携率が150～199%で40%の確率、200%以上なら確定で発動するので、連携への参加人数を3人以上にする、連携ボーナスを発動するなど、連携率を高めよう。



⬆オーバードライブは参加人数が多いほど、連携率が上がるため発動しやすくなる。



⬆オーバードライブと撃破ボーナスは、相性もよく同時に発生しやすいので狙っていこう。

ヘイトと怒りによるバトルへの影響

ヘイトは敵から攻撃対象として選ばれる度合いを表す。攻撃が命中するとヘイト値が上昇し、敵から狙われやすくなる。ヘイト値はターン終了ごとに減少していく。

また、攻撃を受けたキャラクターのヘイト値が一定以上に蓄積したり、怒りの追加効果を持つ技を受けたりすると、怒り状態となる。怒り状態になると、攻撃対象が怒りを付与した相手に固定され、与えるダメージが増える。なお、怒り状態は、ターン終了による自然回復、技の追加効果「状態回復」による回復、対象が戦闘不能になったとき、技の追加効果「ステルス」や「ヘイト消去」で解除される。



⬆「挑発」や「ヘイト消去」など、ヘイトを増減できる技の効果で敵の攻撃を分散させよう。

追加効果のバフ・デバフを活用する

バフやデバフは、一度かけるとそのバトル中は効果が続く。そのため、味方を強化し、敵を弱体化しておくと有利に戦える。また、バフやデバフによる効果は上限と下限に達するまでは重ねることができ、効果も大きくなる。なお、バフがかかっている状態で、同じ系統のデバフを受けた場合、バフからデバフの効果ぶんを差し引いたものがかかった状態となる。例えば、すばやさ＋16%のバフがかかった状態のとき、すばやさ−8%のデバフを受けると、＋8%のバフ効果が残る仕組みだ。敵がバフをかけたら、同系統のデバフをかけることで効果を下げることができる。



⬆技の効果でバフやデバフを付与するものを確認。バトルで活用できるように装備しよう。

状態異常を付与して有利に戦う

状態異常は敵に継続的にダメージを与えたり、行動を制限したりできるため、バトルが有利に進められる。敵ののHPが減るほどかかりやすいが、序盤から狙いたい。「策士」や「朱雀プログラム」といったロールを装備すると、連携率に応じて状態異常の成功率が上昇するのでおすすめだ。



⬆状態異常を持つ技を装備。毒、スタン、マヒがとても使いやすくおすすめだ。



⬆連携を発動して連携率を上げ、状態異常の成功率をアップさせていこう。

敵へ効果的にダメージを与える

敵の弱点を突くか、種族特効を使うと、効果的にダメージを与えられる。攻撃属性による攻撃をした際、画面に「ウィーク」と表示されると敵の弱点であることを意味し、ダメージが上昇する。逆に攻撃属性に対して敵の属性耐性が高い場合は、ダメージが減少するので要注意。種族特効は、特定の種族に対してダメージが1.2倍になる効果を持つ。

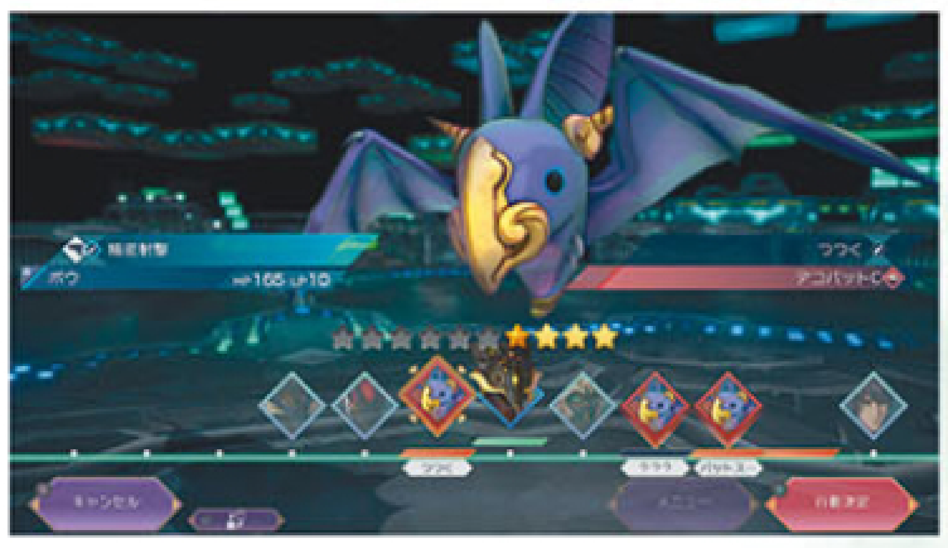


⬆弱点を突くことができれば有利に戦える。ひととおりの攻撃属性を揃えておこう。

弱点属性を突く方法

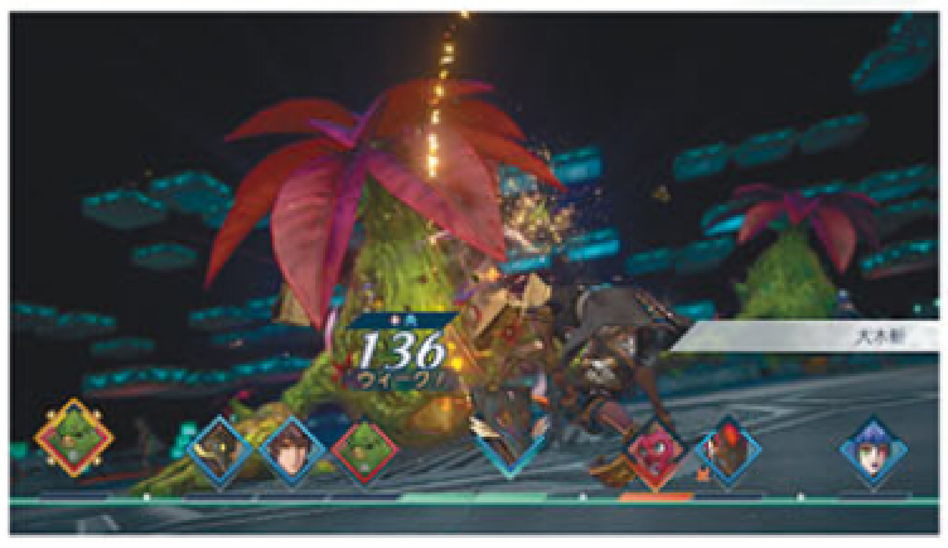
攻撃属性で弱点を突く

弱点属性の技や術を選び、攻撃をする敵を選択するときにカーソルを合わせると、敵の名前のシートが赤く表示される。なお、配置物と敵の種族が「不明」の場合は攻撃しないと判明しない。弱点属性で攻撃すると、ガードされることはないが、回避は発生する。



種族特効でダメージアップ

敵の種族はバトル直前のバトルインフォメーションで確認可能。ただし、初めて戦う敵は種族が「？」になっており知ることはできない。敵の種族が判明している場合は、その種族に対して特効の効果を持つ技や術に付け替えて効率よくダメージを与えよう。



術は五行レベルアップで威力が上昇

術はキャラクターの知力や五行レベルが高いほど威力が上昇する。また、敵の木行のレベルが低い場合、木行の術で攻撃すると与えるダメージが大きくなるように、敵の五行レベルによってもダメージが変わる。

なお、五行レベルはバトル終了時にレベルアップすることはないが、装備品で上げることが可能。術が得意なキャラクターは、習得している術と同じ五行のレベルが上昇するものを装備し、術の威力を上げるといい。ただし、メカや従士など一部のキャラクターで術の才能がない者は装備品でも五行レベルが上がることはないので注意したい。



⬆装備品やロールで術の威力をアップ。パーティではダメージを与える役割を担う。

5種類のリザーブ技の特性を理解する

リザーブ技は、味方や敵の行動に反応して発動する技で下記の5種類があり、それぞれ発動条件が異なる。なお、カウンター、インタラプト、フォローは技を選択すると待機状態となり、条件を満たしたときに発動する。チェイスは技の選択後に対象となる敵を選び、プロテクトは技の選択後に対象となる味方を選ぶ。

マスを移動するリザーブ技は、移動した先に別のキャラクターがいると、そこにいたキャラクターは右側のマスへ押し出される。押し出されたマスが空いていればその場に移動するだけだが、空いていない場合は玉突きのように全体が右へ移動する。



⬆リザーブ技が使えるバトルメンバーは、敵の攻撃に対応できるように装備しておきたい。

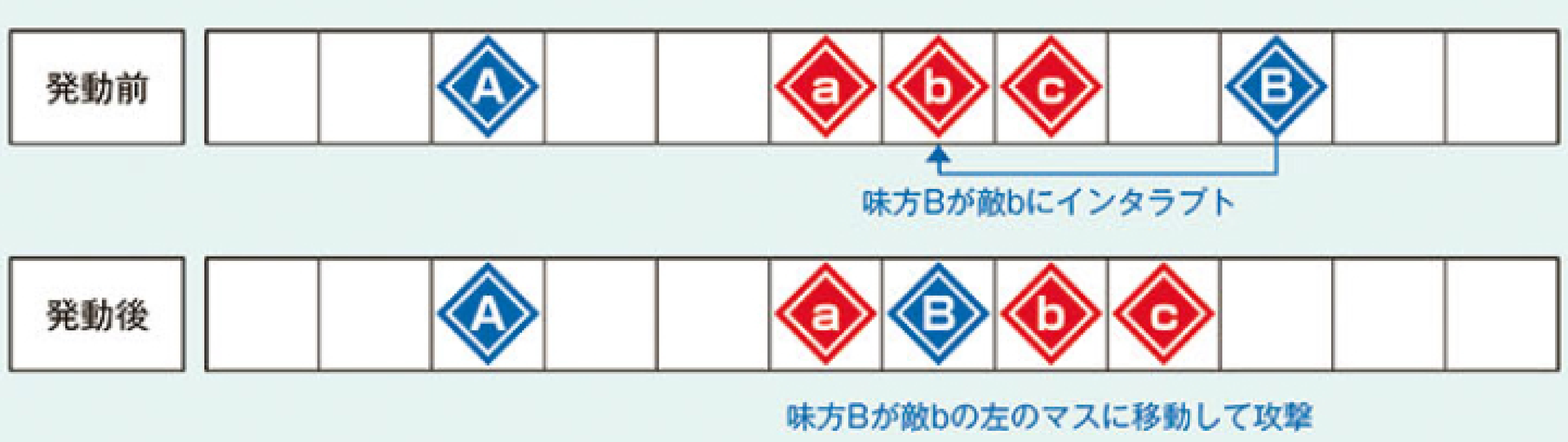
リザーブ技の仕組み(凡例：[A]味方・[a]敵)

<カウンターの一例>味方Bが敵aに対してカウンターを発動した場合



カウンターは自身が攻撃を受けたとき、敵の攻撃を無効化しその敵の直後のマスに移動して攻撃する。このとき、リザーブ解除攻撃や全体攻撃はカウンターできない。カウンターが発動した場合、カウンターの対象に対するフォロー技は発動しない。

<インタラプトの一例>味方Bが敵bに対してインタラプトを発動した場合



インタラプトは、敵が対応する攻撃属性の技を使用したとき、その敵よりも前のマスに移動し攻撃する。カウンター、インタラプト、チェイス、フォローに対しても発動することが可能。タイムライン上で最も左側のインタラプトが優先される。

<チェイスの一例>味方Bが敵bに対してチェイスを発動した場合



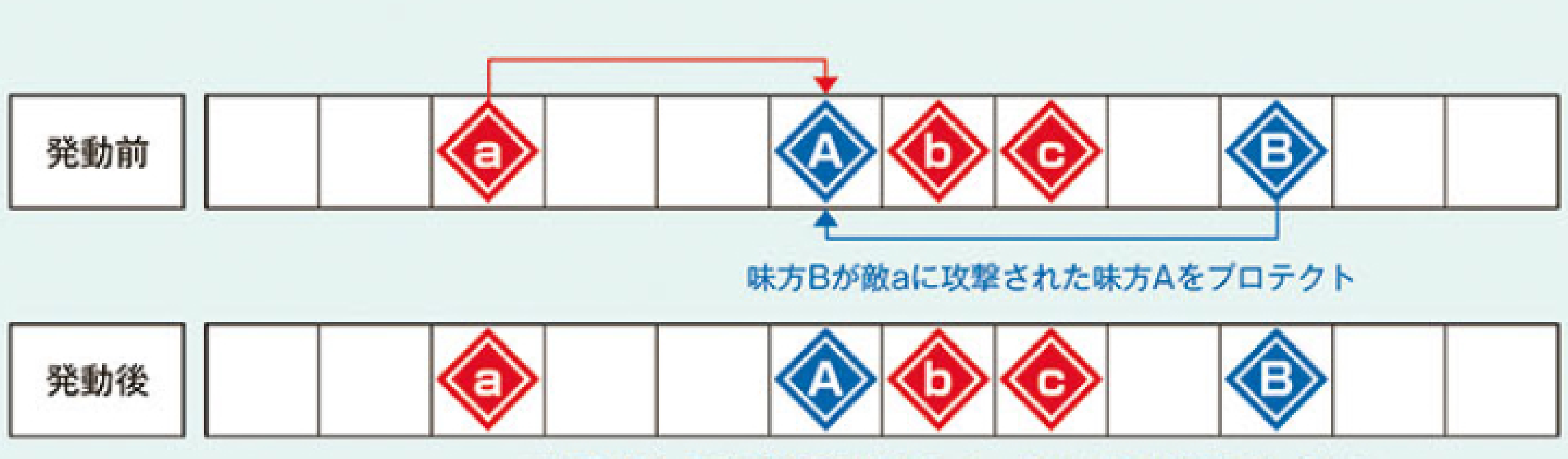
チェイスは対象となる敵が行動したとき、その敵の直後のマスに移動し攻撃する。対象が行動しなかった場合は発動しない。また、対象となる敵がフォローを発動した場合、そちらが優先される。タイムライン上で最も左側のチェイスが優先される。

<フォローの一例>味方Cが味方Aに対してフォローを発動した場合



フォローは対象となる味方が攻撃したとき、その味方の直後のマスに移動し攻撃する。フォローの対象は任意に選べず、タイムライン上で最も左側にいる味方を優先してフォローする。フォローの対象となる味方が行動しなかった場合は発動しない。

<プロテクトの一例>敵aの味方Aへの攻撃に対して味方Bがプロテクトを発動した場合



プロテクトは敵が対象となる味方を攻撃してきたとき、身代わりになって敵の攻撃を受けて防御する。攻撃を受けた際に技の性能によってダメージを軽減し、タイムライン上の移動は行わない。敵が自分を攻撃してきた場合は、通常のガードを行う。

リザーブ技の使い所を見極めよう

リザーブ技は、基本的に敵の危険な技に対して発動するように使うと、被害が抑えられるため効果的だ。また、ガード不可のリザーブ技は、ダメージを効率よく与えられる。さらに、発動後に移動するリザーブ技は、味方の連携範囲内に移動するようにすることで連携が発生するため、連携の最大数を増やしたいときなど、大ダメージを与えるうえで有効だ。



⬆タイムラインの下部で赤いラインが繋がっていたら、敵が連携するので対応しよう。

リザーブ技使用時のポイント

特定のリザーブ技を活用しよう

リザーブ技は敵よりも先に行動したり、味方や敵の行動に反応して発動できたりする。ガード不可の攻撃は、ダメージを軽減される心配がないため、確実にダメージを与えられる。そのぶんBPコストが多いので、ターンが進み、BPに余裕ができたら使っていこう。



リザーブ技使用時の注意点

一部の技はリザーブ技を解除できる。その攻撃を受けた場合や、スタン、マヒ、石化、戦闘不能といった状態異常が発生した場合はリザーブ技が解除される。また、発動後に移動するリザーブ技は、移動によって敵が連携や独壇場を発動しないように注意したい。



武器技のリザーブ技

リザーブ技	分類	技名	ページ
カウンター	刀技	かすみ青眼	P.220
カウンター	体術技	当て身投げ	P.220
斬属性インタラプト	二刀技	二刀荒時雨	P.218
斬属性インタラプト	刀技	燕返し	P.220
斬属性インタラプト	片手銃技	剣よりも強し	P.220
打属性インタラプト	斧技	地獄断面	P.218
打属性インタラプト	片手銃技	反応威嚇	P.220
突属性インタラプト	短剣技	変幻自在	P.218
突属性インタラプト	片手銃技	早撃ち	P.220
チェイス	短剣技	バックスタッブ	P.218
フォロー	薙刀技	追走二重星	P.220
フォロー	片手銃技	援護射撃	P.220
プロテクト	汎用両手剣技	ディフレクト	P.218
プロテクト(パリイ)※1	汎用片手剣技	パリイ	P.218

※1：自分自身をプロテクトする。

我流技のリザーブ技

リザーブ技	分類	技名	ページ
カウンター	細剣技	コントルアタック	P.222
カウンター	短剣技	テイクスタッブ	P.222
カウンター	片手銃技	ラン&ガン	P.222
カウンター	火炎放射器技	カウンターファイア	P.222
カウンター	体術技	カウンター羅刹掌	P.224
斬属性インタラプト	短剣技	奇襲毒蜂	P.222
打属性インタラプト	体術技	レッグスウィープ	P.224
突属性インタラプト	汎用両手剣技	脱力流し	P.222
突属性インタラプト	火炎放射器技	イグナイトファイア	P.222
チェイス	大剣技	ブルチェイス	P.222
チェイス	刀技	玄百足	P.222
チェイス	機関銃技	速射カッター	P.222
フォロー	汎用片手剣技	追撃剣	P.222
フォロー	片手銃技	支援掃討	P.222
フォロー	体術技	追従登り	P.224

固有技のリザーブ技

リザーブ技	分類	技名	ページ
チェイス	汎用片手剣技	追撃払い	P.224
チェイス	斧技	ホークチェイサー	P.224

ソウル技のリザーブ技

リザーブ技	分類	技名	ページ
カウンター	汎用片手剣技	デモンズカウンター	P.224
カウンター	片手銃技	妖精のシカエシ	P.224
チェイス	汎用片手剣技	ゴロゴロ斬り	P.224
チェイス	片手銃技	バットチェイサー	P.224

リザーブ技	分類	技名	ページ
プロテクト	汎用両手剣技	ウルフカバー	P.224
プロテクト(パリイ)※2	汎用片手剣技	疾風パリイ	P.224

※2：自分自身をプロテクトする。

ブラッド技のリザーブ技

リザーブ技	分類	技名	ページ
カウンター	汎用両手剣技	ブラッドカウンター	P.226
カウンター	体術技	血殺陣	P.226
チェイス	汎用片手剣技	ブラッドチェイス	P.226
フォロー	汎用片手剣技	ブラッドフォロー	P.226

モンスター技のリザーブ技

リザーブ技	分類	技名	ページ
カウンター	モンスター技	カウンターキック	P.228
カウンター	モンスター技	フェザーダンス	P.230
カウンター	モンスター技	フリーズハリア	P.228
カウンター	モンスター技	ブレイクカウンター	P.228
斬属性インタラプト	モンスター技	悪臭返し	P.228
斬属性インタラプト	モンスター技	インタラプトタックル	P.230
斬属性インタラプト	モンスター技	逆襲の牙	P.228
斬属性インタラプト	モンスター技	地獄爪殺法	P.230
打属性インタラプト	モンスター技	奇襲の牙	P.228
打属性インタラプト	モンスター技	フェザースラッシュ	P.230
打属性インタラプト	モンスター技	ぶちかまし	P.228
打属性インタラプト	モンスター技	妖精のイタズラ	P.228
突属性インタラプト	モンスター技	エアリアルスラッシュ	P.230
突属性インタラプト	モンスター技	急襲の牙	P.228
突属性インタラプト	モンスター技	割り込みチョップ	P.228
突属性インタラプト	モンスター技	妖精のオシオキ	P.228
チェイス	モンスター技	ダガージョウ	P.228
チェイス	モンスター技	追撃悪臭	P.228
チェイス	モンスター技	ハイドアタック	P.228
チェイス	モンスター技	不意打ち	P.228

メカ技のリザーブ技

リザーブ技	分類	技名	ページ
カウンター	射撃メカ技	ヘッジホグシステム	P.232
斬属性インタラプト	近接メカ技	どっきりナイツ	P.230
打属性インタラプト	近接メカ技	急速前進	P.230
突属性インタラプト	近接メカ技	アメイジングソード	P.230
突属性インタラプト	射撃メカ技	ビット	P.232
チェイス	近接メカ技	急速追尾	P.230
チェイス	近接メカ技	自爆	P.230
チェイス	近接メカ技	ときどき自爆	P.230
フォロー	射撃メカ技	支援狙撃	P.232
プロテクト	近接メカ技	ガーディアンプログラム	P.230

タイムラインで敵・味方の行動順に影響する行動

タイムラインでの行動順は、すばやさが高いほど左側に配置される(→P.060)。このとき、味方同士で同じすばやさになった場合は、先に行動を決定した味方が左側に位置する。すばやさアップやすばやさダウンのバフやデバフをかけることで、次のターンの行動順が変化する。また、技には行動順補正があり、この数値がプラスの場合はタイムライン上で左側のマスへ、マイナスの場合は右側のマスへ移動する。

行動順が変わる要素

- バンプ効果を持つ技を使う
- 移動効果を持つ技を使う
- リザーブ技が発動する(プロテクトは除く)
- すばやさに影響するバフやデバフ

行動順を後方へずらすバンプ効果

バンプ効果を持つ技で攻撃した場合、対象をバンプ距離だけタイムラインの右側に移動させ、行動を遅らせることができる。

右図の＜例1＞のように味方や敵が2体並んだ状態の場合、位置が入れ替わる。＜例2＞のように味方や敵が3体並んだ状態で一番左の敵aに味方Aがバンプ距離2の攻撃をした場合、移動先にいる敵bが左へ移動し、移動して空いたマスに敵aが移動する。また、長剣技「空圧波」のように自分より後方にいる敵をまとめてバンプする技もある。このとき、味方はバンプから除外されるが、敵の移動先にいると左へ移動する。

バンプの仕組み(凡例：[A]味方・[a]敵)



バンプ効果のある武器技

名前	バンプ距離	ページ
アッパースマッシュ	1	P.218
稲妻キック	2	P.220
空圧波	1	P.218
失礼剣	1	P.218
タックル	1	P.220
ブルガード	1	P.218
ブルクラッシュ	1	P.218

バンプ効果のある我流技

名前	バンプ距離	ページ
エアレイド	1	P.222
空圧絶波	2	P.222
スーパースマッシュ	3	P.222
ブルチェイス	2	P.222
無礼剣	1	P.222
ライトニングブリッツ	1	P.224
レッグダイブ	1	P.224

バンプ効果のあるソウル技

名前	バンプ距離	ページ
鳥賊剣	1	P.224
猪突タックル	1	P.226
電撃脚	2	P.226
ド突く	2	P.226
舐め臥像	1	P.224
フライタックル	1	P.226

バンプ効果のあるブラッド技

名前	バンプ距離	ページ
ブラッドバンプ	5	P.226

バンプ効果のあるモンスター技

名前	バンプ距離	ページ
悪臭	1	P.228
悪臭返し	1	P.228
アッパースラッシュ	1	P.230
イノシシストライク	1	P.228
魁強襲牙	1	P.228
カエルコンボ	1	P.228
かみ砕き	1	P.228
急降下	1	P.230
強襲牙	1	P.228
岩石投げ	2	P.228
顔面タックル	1	P.230
クタバレ、アホズラ！	1	P.230
グライダースパイク	2	P.228
ゴロゴロアタック	1	P.228
体当たり	1	P.228
追撃悪臭	1	P.228
ついばみ	1	P.228
デモンズスクラッチ	1	P.230
どつきまわす	1	P.228
突進	1	P.228
ハイドアタック	1	P.228
ヒールスラッシュ	1	P.230
ヒップアタック	1	P.228
ファングクラッシュ	1	P.228
不意打ち	1	P.228
フェザースラッシュ	1	P.230
フェザーダンス	2	P.230
ぶちかまし	2	P.228
みじん斬り	1	P.228
割り込みチョップ	1	P.228

バンプ効果のあるメカ技

名前	バンプ距離	ページ
タイガーブレイク	3	P.230
電磁スマッシュ	1	P.230
びっくりソード	1	P.230

敵によるバンプやリザーブ技に気をつける

一部の敵は、バンプ効果を持つ技やリザーブ技を使ってくる。味方の連携を妨害されるためやっかいな攻撃だ。ただし、敵のリザーブ技は「？？？」と表示されるため、どのリザーブ技を使ってくるかわからない。特に味方や敵の数が多いと行動順が入れ替わりやすく、入れ替わったことによって敵の連携が発動することもある。リザーブ技なら解除、バンプがあるなら位置を確認しよう。

右ページの表では、敵が使用する要注意なリザーブ技をまとめている。バトルで該当する技を持つ敵と出会った場合は、技名やリザーブ技の有無を確認しておこう。



⬆敵の技名が「？？？」の場合、リザーブを解除できる技で攻撃するといい。

敵の要注意技一覧

技名	リザーブの種類	BPコスト	威力	対象	攻撃属性	追加効果	バンプ	ガード	リザーブ解除	使用するおもな敵
奇襲の牙	打属性インタラプト	3	53	単体	打	－	0	行動前	－	雷喰い、サンドイーター
逆襲の牙	斬属性インタラプト	3	53	単体	斬	－	0	行動前	－	イワクイ、森の仙人、アンチイワクイ
急襲の牙	突属性インタラプト	2	42	単体	突	－	0	行動前	－	マッドファージ、雷喰い、サンドイーター
カバームーブ	プロテクト	2	－	他者(味方)	－	－	0	－	－	人狼、スコル、スペースウルフ
シャウト	打属性インタラプト	2	14	全体	無	すばやさダウン	0	行動前	－	人狼、スコル、ハティ、アンチウルフ、スペースウルフ
ブレイクカウンター	カウンター	3	52	単体	斬	防御力ダウン	0	行動前	－	スコル、ハティ、アンチウルフ
悪臭返し	斬属性インタラプト	2	33	単体	熱	悪臭	1	行動前	－	イノシシ武者、アンチボア
追撃悪臭	チェイス	2	33	単体	熱	悪臭	1	行動後	－	イノシシ突撃兵、金の精霊
ソードバリア	プロテクト	1	－	他者(味方)	－	－	0	－	－	バルキリー、セフィラス、魔女の守護者、護り人の魂
妖精のオカエシ	カウンター	2	22	全体	突	暗闇	0	行動前	－	ラスカル、ブランクスター
妖精のイタズラ	打属性インタラプト	3	51	単体	雷	－	0	行動前	○	プーカ、ラスカル、パフーン
妖精のオシオキ	突属性インタラプト	3	51	単体	冷	－	0	行動前	○	ブランクスター
割り込みチョップ	突属性インタラプト	3	48	単体	打	メカスタン	1	行動前	－	ジャンボ・モク、ヤング・モク、エルダー・モク、木の大精霊、トレント、アンチモク
砂嵐	斬属性インタラプト	4	32	全体	斬	－	0	行動前	－	エルダー・モク、アンチモク
強襲追風	フォロー	2	16	他者(味方)※1	突	－	0	－	－	狛犬
ダガージョウ	チェイス	3	49	単体	突	－	0	行動後	－	バッドフット、狛犬
フリーズバリア	カウンター	2	48	単体	冷	－	0	行動前	－	リザードフォートレス、紫の巨獣、漂流蜥蜴
ぶちかまし	打属性インタラプト	5	68	単体	打	スタン	2	行動前	－	リザードフォートレス、リザードタイラント、カーニボア、紫の巨獣、漂流蜥蜴、バンガード
カウンターキック	カウンター	3	59	単体	打	－	0	行動前	－	カエル戦士、カエル闘士、水の精霊、巨大カエル、魔具標本98、サンドフロッグ、宇宙カエル
フォローキック	フォロー	1	20	他者(味方)	打	－	0	行動前	－	巨鯨の僕
アシッドジャンクション	フォロー	2	16	他者(味方)※1	熱	－	0	－	－	飢餓粘菌[1]、飢餓粘菌[2]
不意打ち	チェイス	4	50	単体	斬	即死	1	－	－	サイコオーガ、メルトダウナー、ポイゾンマスター、火の大精霊、先生、寄生種、超寄生種、スペースリサーチャー
地響きカウンター	カウンター	3	30	全体	打	スタン、メカスタン	0	－	－	丘はにわ、ハニストン
インタラプトフレア※2	打属性インタラプト	4	63	単体	熱	－	0	行動前	○	はにわ、ハニストン
突っぱね七支刀	突属性インタラプト	7	121	全体(ランダム)	斬	－	0	－	－	ハニストン
ハイドアタック	チェイス	3	49	単体	打	－	1	行動後	－	ワイルドエボニー、ビーストイーター、結晶の魔物、サンドバグ
インタラプトスタブ	突属性インタラプト	4	31	全体	突	攻撃力ダウン	0	行動前	－	アトラナート、ブラッドアラクニダ、ロードアラクニダ、山蜘蛛、カン=ケルゥ[2]、イベタム
地獄爪殺法	斬属性インタラプト	3	45	単体	斬	毒	0	行動前	－	マイナーアント、メジャーアント、カイザーアント、変異種303号、アンチアント、スペースアント
インタラプトタックル	斬属性インタラプト	2	41	単体	打	－	0	行動前	－	デコバット、飛鼠、アッシュピーク、魔具標本507
インタラプトピーク	打属性インタラプト	3	27	全体	突	－	0	行動前	－	アッシュピーク、ミュージカルバット、サンドバット
怪音波	突属性インタラプト	4	24	全体	無	混乱	0	行動前	－	ミュージカルバット、サンドバット
チェイスブラスター	チェイス	1	14	単体	雷	－	0	行動前	○	不死の金精石
フォロースプレッド	フォロー	1	5	他者(味方)※1	雷	－	0	－	－	ゴールドリンカー、ウォータリンカー、ファイアリンカー、ウッドリンカー、アースリンカー
エアリアルスラッシュ	突属性インタラプト	2	22	全体	斬	－	0	行動前	－	パワーデビル、イフリート、カルコブリーナ、マラコーダ、サンドデーモン、アンチフレッド
カウンターブレイズ	カウンター	3	32	全体	熱	－	0	行動前	－	イフリート、結界の邪霊[2]
カウンターフリーズ	カウンター	3	32	全体	冷	－	0	行動前	－	扉の邪霊、結界の邪霊[4]
カウンタースパーク	カウンター	3	32	全体	雷	－	0	行動前	－	パワーデビル、結界の邪霊[3]、アンチフレッド
大地の怒り	斬属性インタラプト	4	31	全体	打	スタン、メカスタン	0	行動前	－	パワーデビル、イフリート、カルコブリーナ、マラコーダ、サンドデーモン、アンチフレッド
フェザースラッシュ	打属性インタラプト	3	50	単体	斬	－	1	行動前	－	サキュバス、ハルピュイア、女王蜂
フェザーダンス	カウンター	3	56	単体	打	－	2	行動前	－	リリス、サキュバス、ハルピュイア、女王蜂
絶唱	斬属性インタラプト	3	19	全体	無	スタン	0	行動前	－	ハルピュイア
暴走カウンター	カウンター	3	31	全体	打	悪臭	0	－	－	霊機・アメノウズメ、霊機・ヤマタノオロチ、霊機・胡蝶の精
インタラプトターン	斬属性インタラプト	2	42	単体	打	スタン、メカスタン	0	－	－	霊機・コノハナサクヤ、霊機・アメノウズメ、霊機・ヤマタノオロチ、霊機・牛若丸、機人・妄執フレッド
車輪返し	突属性インタラプト	3	55	単体	突	ヘイトアップ	0	－	○	霊機・コノハナサクヤ、霊機・アメノウズメ、霊機・ヤマタノオロチ、霊機・胡蝶の精、霊機・牛若丸、機人・妄執フレッド

※1：全体攻撃。
※2：術扱い(術力ダウンのデバフでないと威力を下げられない)。

ワールドガイド

ここからは、5組の主人公の特徴やクリアまでのおおまかな流れと
各ワールドでのイベントの主な流れを紹介している。まずは各情報の見方を確認しておこう。

5組の主人公×17のワールドが多様な展開を生む

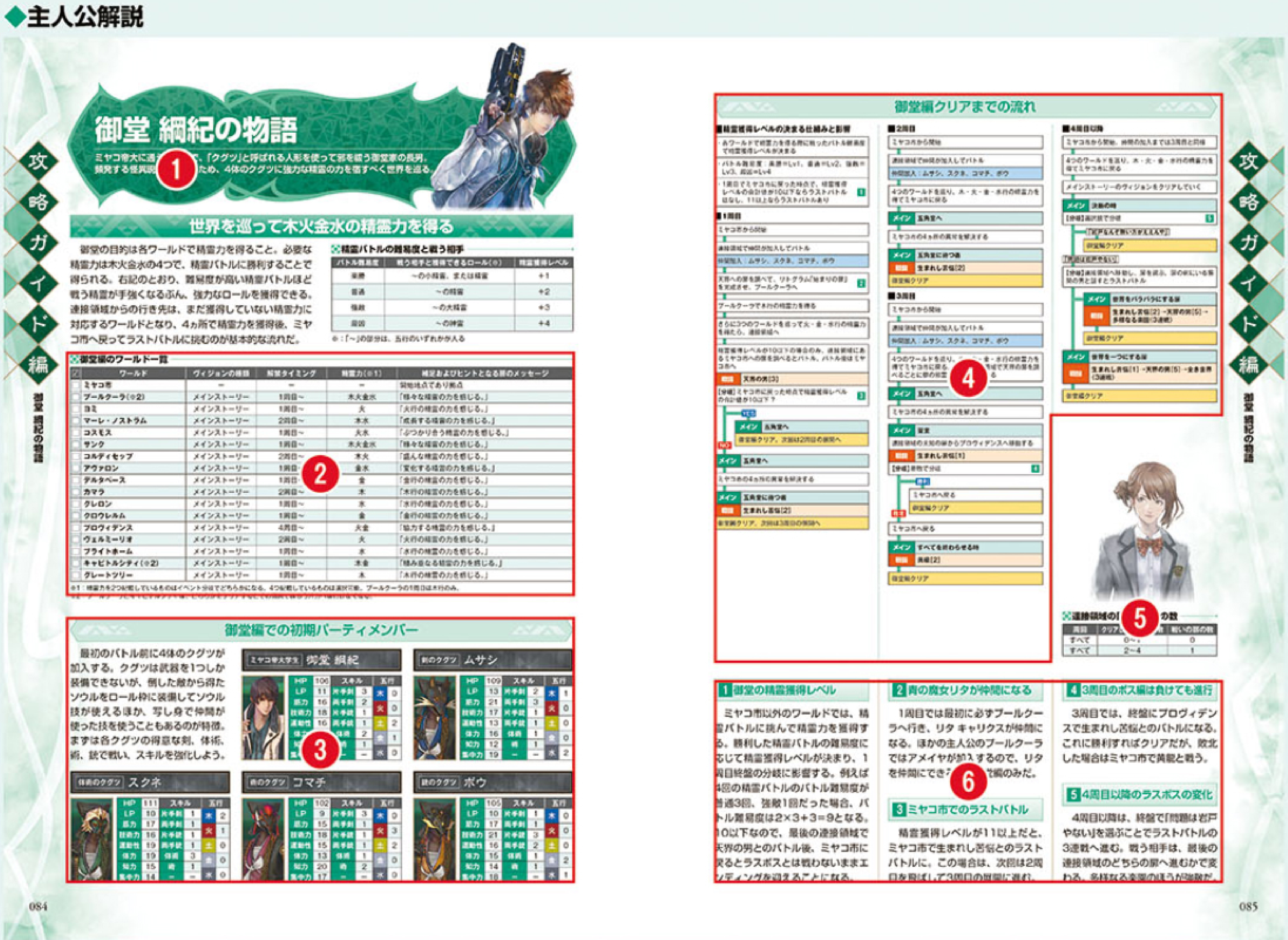
物語の舞台となる17の世界は、進め方によって展開が変わるほか、主人公やプレイするのが何回目かなどによって様相が大きく異なることもある。本書ではイベントのおおまかな流れをチャートにしているので、参考にしていろいろなアイテムを集めたり、さまざまなバトルに挑んでもらいたい。また、ほかの主人公のクリア状況を引き継いで楽しむためにも、別の主人公の物語を始める際はエンディングを迎えてからのほうがいいだろう。

ダイレクトジャンプの解禁

同一主人公ですべてのワールドをクリアすると、連接領域でダイレクトジャンプができるようになり、一部を除いて自由にワールドを選べるようになる。ダイレクトジャンプが解禁されるまでは、なるべく未クリアのワールドへと通じる扉を優先して選ぶのがおすすめ。ワールド一覧の表のメッセージを確認しつつ、チェックボックスを利用して、クリアしたワールドを記録しておくといい。

ワールドガイドの見方

◆主人公解説



◆ワールド解説



❶主人公
主人公の記載。御堂→アメイヤ→シウグナス→ディーヴァ ナンバー5→ボーニー＆フォルミナの順で、主人公ごとの特徴やメインストーリーのおおまかな流れを解説している

❷ワールド一覧
連接領域を除いた、物語の舞台となる17のワールドの一覧。各ワールドへ行けるようになるタイミングや扉がどのワールドに通じているかのヒントになるメッセージを記載している。「～周目」というのは全主人公を合わせた周回数を意味する

❸初期パーティメンバー
序盤で必ず仲間になるメンバーの紹介。最大HP、最大LP、能力値、スキルレベル、五行の初期値を掲載している。なお、スキルの項目名は、近接メカ技を「近メカ」、射撃メカ技を「射メカ」、モンスター技を「モン技」と略している

❹クリアまでの流れ
主人公の物語の開始からエンディングまでのおおまかな流れをチャートで示している。各ワールドでの詳しい流れは、ワールド解説のほうで紹介している。見方は下記の「チャートの見方」を参照

❺連接領域の「戦いの扉」の数
連接領域からフリーバトルに挑める「戦いの扉」が、どのタイミングでいくつ出現するかを記載している

❻解説
チャートの番号に対応したピックアップ解説

❼ワールド
ワールドの名称

❽マップ
マップ全体を見下ろした様子。主要施設や特殊なギミックの場所などを示している

❾主要施設
マップ上にある主な施設。数字のアイコンはマップ上の場所と対応している

❿解説
マップの特徴や特殊なギミックなどの説明

⓫クリアまでの流れ
ワールドをクリアするまでのおおまかな流れをチャートで示している。見方は下記の「チャートの見方」を参照

⓬シウグナス編の眷属化イベント
シウグナス編でそのワールドをプレイした際に、眷属化できる人物をまとめている。名前は眷属にできる対象で、対象が戦士団以外の場合は、名前がサブイベントのヴィジョン名でもある。LPの欄に記載した数値は、眷属化することで上昇するシウグナスの最大LP値を表す

◆チャートの見方(※)

主なヴィジョンの発生やイベントの分岐、戦闘や報酬などを示している。選んだ選択肢や取った行動によって、記載しているものと展開が異なる場合があるほか、一部のヴィジョンは割愛している。概念「超越する輪廻」は、各主人公の物語クリア時に共通で獲得できるため、チャートでは省略している場合がある。また、選択肢の文言やヴィジョン名は、主人公によって変わる場合がある。主人公による違いは下記のように略している場合がある
【御堂】御堂編
【アメ】アメイヤ編
【シウ】シウグナス編
【ディ】ディーヴァ編
【ボニ】ボーニー＆フォルミナ編

メイン　五角堂に待つ者
メインストーリーⓂのヴィジョン

サブ　洛水楼
サブイベントⓈのヴィジョン

バトル　大池の怪
バトルイベントⒷのヴィジョン

戦闘　生まれし蒼塩[2]
ボスや特殊な敵が出現するバトルが発生する場合に敵の名前を記載。敵の名称に[1]などの数字がある場合は、同じ名前でも強さが異なることを意味し、エネミーデータ(→P.239)に対応している。御堂編の精霊バトルで戦うボス名(～の神霊、～の大精霊、など)はP.084に記載し、割愛している。ボスが出現しないバトルの場合は、バトルが発生する可能性のあるメインストーリーとサブイベントのヴィジョン名の欄に 戦闘 アイコンのみを記載している。バトルが2回以上発生する場合は、「×2」のように最大の回数を記載

魔精：アメイヤ編のエンディング分岐に影響する魔精(マナ)イベントを表す。アメイヤ編のミヤコ市で該当するヴィジョンにのみ記載している。魔精イベントをクリアすると、魔精が+1される(アメイヤのクリスタルケージに魔精が1段階溜まる)

仲間加入：ムサシ、スクネ、コマチ、ボウ
パーティに加入するメンバー

御堂編クリア
主人公解説のチャートではエンディング、ワールド解説ではそのワールドのクリアとなることを示す

YES NO：上に記載した分岐条件を満たす場合はYESへ、満たしていない場合はNOへ進む。そのほか選んだ選択肢や、分岐条件などを記載

1：❻のピックアップ解説に対応する番号

※：イベントをつなぐ緑のラインは視認性を上げるため交互に濃淡を変えている場合がある。

御堂 綱紀の物語

ミヤコ帝大に通う大学生で、「クグツ」と呼ばれる人形を使って邪を祓う御堂家の長男。
頻発する怪異現象を収めるため、4体のクグツに強力な精霊の力を宿すべく世界を巡る。



世界を巡って木火金水の精霊力を得る

御堂の目的は各ワールドで精霊力を得ること。必要な精霊力は木火金水の4つで、精霊バトルに勝利することで得られる。右記のとおり、難易度が高い精霊バトルほど戦う精霊が手強くなるぶん、強力なロールを獲得できる。連接領域からの行き先は、まだ獲得していない精霊力に対応するワールドとなり、4ヵ所で精霊力を獲得後、ミヤコ市へ戻ってラストバトルに挑むのが基本的な流れだ。

精霊バトルの難易度と戦う相手

バトル難易度	戦う相手と獲得できるロール(※)	精霊獲得レベル
楽勝	～の小精霊、または精霊	+1
普通	～の精霊	+2
強敵	～の大精霊	+3
最凶	～の神霊	+4

※:「～」の部分は、五行のいずれかが入る

御堂編のワールド一覧

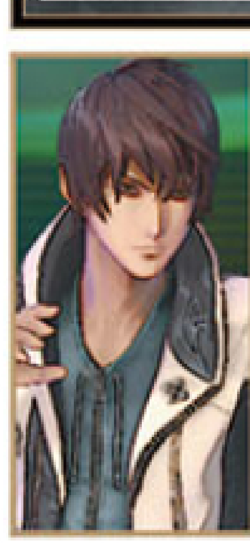
☑	ワールド	ヴィジョンの種類	解禁タイミング	精霊力(※1)	補足およびヒントとなる扉のメッセージ
□	ミヤコ市	ー	ー	ー	開始地点であり拠点
□	プールクーラ(※2)	メインストーリー	1周目～	木火金水	「様々な精霊の力を感じる。」
□	ヨミ	メインストーリー	1周目～	火	「火行の精霊の力を感じる。」
□	マーレ・ノストラム	メインストーリー	2周目～	木水	「成長する精霊の力を感じる。」
□	コスモス	メインストーリー	1周目～	火水	「ぶつかり合う精霊の力を感じる。」
□	サンク	メインストーリー	1周目～	木火金水	「様々な精霊の力を感じる。」
□	コルディセップ	メインストーリー	2周目～	木火	「盛んな精霊の力を感じる。」
□	アヴァロン	メインストーリー	1周目～	金水	「変化する精霊の力を感じる。」
□	デルタベース	メインストーリー	1周目～	金	「金行の精霊の力を感じる。」
□	カマラ	メインストーリー	2周目～	木	「木行の精霊の力を感じる。」
□	グレロン	メインストーリー	1周目～	水	「水行の精霊の力を感じる。」
□	クロウレルム	メインストーリー	1周目～	金	「金行の精霊の力を感じる。」
□	プロヴィデンス	メインストーリー	4周目～	火金	「協力する精霊の力を感じる。」
□	ヴェルミーリオ	メインストーリー	2周目～	火	「火行の精霊の力を感じる。」
□	ブライトホーム	メインストーリー	1周目～	水	「水行の精霊の力を感じる。」
□	キャピトルシティ(※2)	メインストーリー	1周目～	木金	「積み重なる精霊の力を感じる。」
□	グレートツリー	メインストーリー	1周目～	木	「木行の精霊の力を感じる。」

※1:精霊力を2つ記載しているものはイベント分岐でどちらかになる。4つ記載しているものは選択可能。プールクーラの1周目は木行のみ。
※2:プールクーラとキャピトルシティは、どちらかをクリアするとその周回ではもう片方へは行けなくなる。

御堂編での初期パーティメンバー

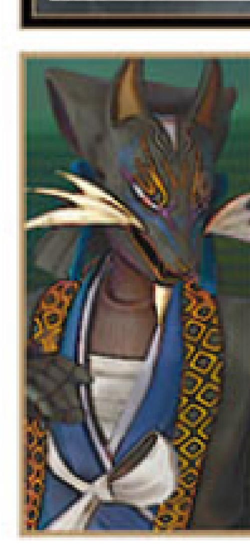
最初のバトル前に4体のクグツが加入する。クグツは武器を1つしか装備できないが、倒した敵から得たソウルをロール枠に装備してソウル技が使えるほか、写し身で仲間が使った技を使うこともあるのが特徴。まずは各クグツの得意な剣、体術、術、銃で戦い、スキルを強化しよう。

ミヤコ帝大学生 御堂 綱紀



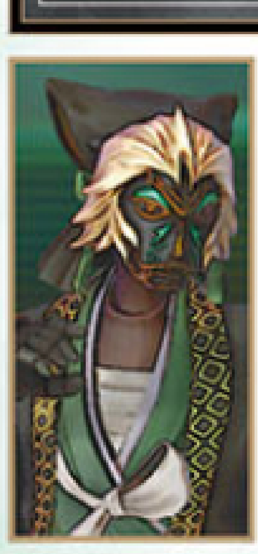
HP	106	スキル		五行	
LP	11	片手剣	3	木	0
筋力	16	両手剣	2	火	0
技術力	18	片手銃	1	土	2
運動性	16	両手銃	1	金	1
体力	14	体術	2	水	0
知力	15	術	1		
集中力	18	ー	ー		

剣のクグツ ムサシ



HP	109	スキル		五行	
LP	13	片手剣	2	木	1
筋力	21	両手剣	3	火	0
技術力	17	片手銃	1	土	0
運動性	13	両手銃	1	金	0
体力	16	体術	1	水	2
知力	12	術	1		
集中力	19	ー	ー		

体術のクグツ スクネ



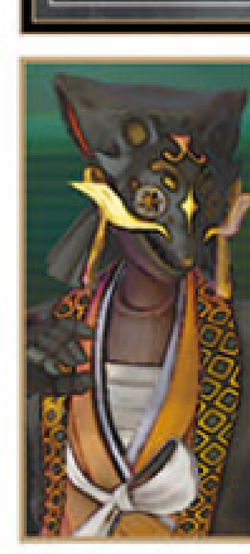
HP	111	スキル		五行	
LP	10	片手剣	1	木	2
筋力	17	両手剣	1	火	1
技術力	16	片手銃	1	土	0
運動性	19	両手銃	1	金	0
体力	19	体術	3	水	0
知力	15	術	1		
集中力	14	ー	ー		

術のクグツ コマチ



HP	102	スキル		五行	
LP	9	片手剣	3	木	0
筋力	15	両手剣	1	火	3
技術力	18	片手銃	1	土	2
運動性	15	両手銃	1	金	0
体力	13	体術	1	水	0
知力	20	術	2		
集中力	17	ー	ー		

銃のクグツ ボウ



HP	105	スキル		五行	
LP	10	片手剣	1	木	0
筋力	17	両手剣	1	火	0
技術力	21	片手銃	3	土	0
運動性	16	両手銃	2	金	2
体力	15	体術	1	水	1
知力	14	術	1		
集中力	18	ー	ー		

御堂編クリアまでの流れ

■精霊獲得レベルの決まる仕組みと影響

- ・各ワールドで精霊力を得る際に戦ったバトル難易度で精霊獲得レベルが決まる
- ・バトル難易度：楽勝＝Lv1、普通＝Lv2、強敵＝Lv3、最凶＝Lv4
- ・1周目でミヤコ市に戻った時点で、精霊獲得レベルの合計値が10以下ならラストバトルはなし、11以上ならラストバトルあり 1

■1周目

- ミヤコ市から開始
- 連接領域で仲間が加入してバトル
  - 仲間加入：ムサシ、スクネ、コマチ、ボウ
- 天界への扉を調べて、リトグラム「始まりの扉」を完成させ、プールクーラへ 2
- プールクーラで木行の精霊力を得る
- さらに3つのワールドを巡って火・金・水行の精霊力を得たら、連接領域へ
- 精霊獲得レベルが10以下の場合のみ、連接領域にあるミヤコ市への扉を調べるとバトル。バトル後はミヤコ市へ
  - 戦闘　天界の男[3]
- 【分岐】ミヤコ市に戻った時点で精霊獲得レベルの合計値が10以下？ 3
  - YES
    - メイン　五角堂へ
    - 御堂編クリア。次回は2周目の展開へ
  - NO
    - メイン　五角堂へ
    - ミヤコ市の4ヵ所の異常を解決する
    - メイン　五角堂に待つ者
    - 戦闘　生まれし苦悩[2]
    - 御堂編クリア。次回は3周目の展開へ

■2周目

- ミヤコ市から開始
- 連接領域で仲間が加入してバトル
  - 仲間加入：ムサシ、スクネ、コマチ、ボウ
- 4つのワールドを巡り、木・火・金・水行の精霊力を得てミヤコ市に戻る
- メイン　五角堂へ
- ミヤコ市の4ヵ所の異常を解決する
- メイン　五角堂に待つ者
- 戦闘　生まれし苦悩[2]
- 御堂編クリア

■3周目

- ミヤコ市から開始
- 連接領域で仲間が加入してバトル
  - 仲間加入：ムサシ、スクネ、コマチ、ボウ
- 4つのワールドを巡り、木・火・金・水行の精霊力を得てミヤコ市に戻る。なお、連接領域で天界の扉を調べるごとに扉の邪霊とのバトルになる
- メイン　五角堂へ
- ミヤコ市の4ヵ所の異常を解決する
- メイン　聖堂
- 連接領域の未知の扉からプロヴィデンスへ移動する
- 戦闘　生まれし苦悩[1]
- 【分岐】勝敗で分岐 4
  - 勝利
    - ミヤコ市へ戻る
    - 御堂編クリア
  - 敗北
    - ミヤコ市へ戻る
    - メイン　すべてを終わらせる時
    - 戦闘　黄龍[2]
    - 御堂編クリア

■4周目以降

- ミヤコ市から開始。仲間の加入までは3周目と同様
- 4つのワールドを巡り、木・火・金・水行の精霊力を得てミヤコ市に戻る
- メインストーリーのヴィジョンをクリアしていく
- メイン　決断の時
- 【分岐】選択肢で分岐 5
  - 「岩戸なんぞ無い方がええんや」
    - 御堂編クリア
  - 「問題は岩戸やない」
    - 【分岐】連接領域へ移動し、扉を選ぶ。扉の前にいる天界の男と話すとラストバトル
      - メイン　世界をバラバラにする扉
        - 戦闘　生まれし苦悩[2]→天界の男[5]→多様なる楽園(3連戦)
        - 御堂編クリア
      - メイン　世界を一つにする扉
        - 戦闘　生まれし苦悩[1]→天界の男[5]→全き世界(3連戦)
        - 御堂編クリア



連接領域の「戦いの扉」の数

周回	クリアしたワールドの数	戦いの扉の数
すべて	0～1	0
すべて	2～4	1

1 御堂の精霊獲得レベル

ミヤコ市以外のワールドでは、精霊バトルに挑んで精霊力を獲得する。勝利した精霊バトルの難易度に応じて精霊獲得レベルが決まり、1周目終盤の分岐に影響する。例えば4回の精霊バトルのバトル難易度が普通3回、強敵1回だった場合、バトル難易度は2×3+3=9となる。10以下なので、最後の連接領域で天界の男とのバトル後、ミヤコ市に戻るとラスボスとは戦わないままエンディングを迎えることになる。

2 青の魔女リタが仲間になる

1周目では最初に必ずプールクーラへ行き、リタ キャリクスが仲間になる。ほかの主人公のプールクーラではアメイヤが加入するので、リタを仲間にできるのは御堂編のみだ。

3 ミヤコ市でのラストバトル

精霊獲得レベルが11以上だと、ミヤコ市で生まれし苦悩とのラストバトルに。この場合は、次回は2周目を飛ばして3周目の展開に進む。

4 3周目のボス編は負けても進行

3周目では、終盤にプロヴィデンスで生まれし苦悩とのバトルになる。これに勝利すればクリアだが、敗北した場合はミヤコ市で黄龍と戦う。

5 4周目以降のラスボスの変化

4周目以降は、終盤で「問題は岩戸やない」を選ぶことでラストバトルの3連戦へ進む。戦う相手は、最後の連接領域のどちらの扉へ進むかで変わる。多様なる楽園のほうが強敵だ。

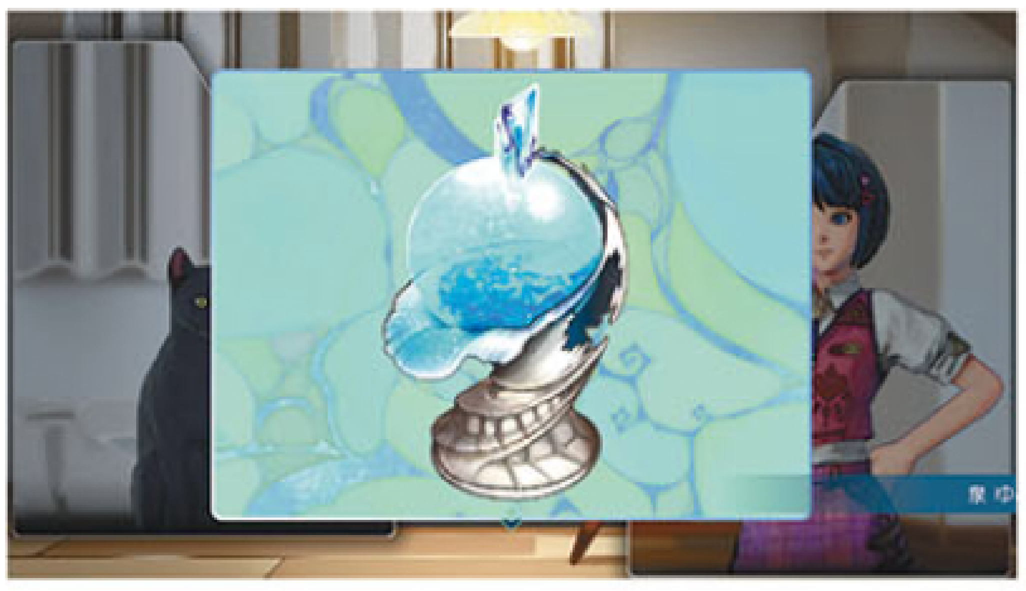



アメイヤ アシュリンの物語

魔女になる最終試験のため、プールクーラからミヤコ市へ派遣された白の魔女見習い。小学生・泉 ゆめはを仮の姿とし、使い魔ロロとともに奪われた魔法力を取り戻すべく奮闘する。

魔力ネコの捕獲で能力を強化し、魔精(マナ)を集める

アメイヤの目的は、魔女試験合格のために魔精を集めて、プールクーラへ戻ること。序盤のバトルで謎の男によって魔法力を奪われてしまうため、各地で魔力ネコを捕獲しながら術を取り戻したり、装備品や知力の上昇で強化することが重要となる。連接領域から訪れる各ワールドで捕獲できるネコは1匹だけで、捕獲できるネコの種類は、何周目の何匹目かで決まっている(右ページ参照)。



←クリスタルケージに魔精が溜まっていく。2周目以降は、魔精をいっぱいまで満たすエンディングを目指してみよう。

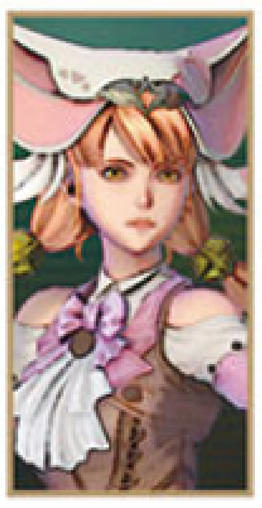
アメイヤ編のワールド一覧

☑	ワールド	ヴィジョンの種類	解禁タイミング	補足およびヒントとなる扉のメッセージ
□	ミヤコ市	―	―	開始地点であり拠点
□	プールクーラ	―	―	最後に訪れる
□	ヨミ	メインストーリー	1周目〜	「闇の世界が待っている。」
□	マーレ・ノストラム	メインストーリー	2周目〜	「海の世界が広がっている。」
□	コスモス	メインストーリー	2周目〜	「私には分かる。この先には―― やっぱり分からない！」
□	サンク	メインストーリー	2周目〜	「精霊の力に満ちた世界が待っている！」
□	コルディセップ	メインストーリー	2周目〜	「穴が待っている。えっ、穴？」
□	アヴァロン	メインストーリー	2周目〜	「私の苦手な乗り物が待っている。」
□	デルタベース	メインストーリー	1周目〜	「この先の世界は私には全然理解できない。」
□	カマラ	メインストーリー	2周目〜	「美しい花が待っている。」
□	グレロン	メインストーリー	2周目〜	「寒い世界が待ってるよ。寒いのヤダな。」
□	クロウレルム	メインストーリー	1周目〜	「乾いた世界が待っている。お肌に悪い世界だな。」
□	プロヴィデンス	メインストーリー	2周目〜	「何もかもお見通しな世界が広がっている。覗き見なんて最悪だなー。」
□	ヴェルミーリオ	メインストーリー	2周目〜	「なんだか三角形だよ。この先の世界は。」
□	ブライトホーム	メインストーリー	2周目〜	「戦いが待っている！」
□	キャピトルシティ	メインストーリー	2周目〜	「この先の世界は何だか魔法には縁が無さそうだな。」
□	グレートツリー	メインストーリー	1周目〜	「ヘビとかムシが待っている！」

アメイヤ編での初期パーティメンバー

序盤で右の5人が揃う。アメイヤはネコを捕獲することで知力がどんどん上昇するので、術で大ダメージを与えられる。詠唱中を狙われないよう、加藤が敵に挑発を付与したり、プロテクトでアメイヤを守るといい。あとの3人は、敵のスタンやリザーブ解除をしつつ、連携を狙おう。

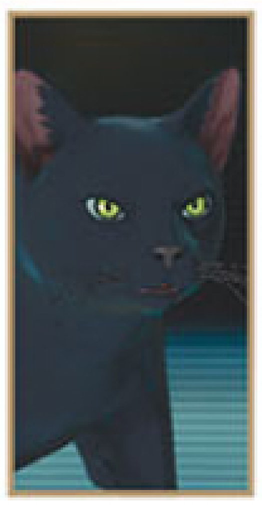
白の魔女 アメイヤ アシュリン



HP	101	スキル	
LP	9	片手剣	2
筋力	14	両手剣	1
技術力	15	片手銃	2
運動性	17	両手銃	1
体力	13	体術	1
知力	19	術	3
集中力	19	―	―

五行	
木	0
火	1
土	1
金	1
水	2

使い魔 ロロ



HP	104	スキル	
LP	9	モン技	3
筋力	16	術	2
技術力	16	―	―
運動性	20	―	―
体力	17	―	―
知力	19	―	―
集中力	21	―	―

五行	
木	3
火	2
土	0
金	1
水	0

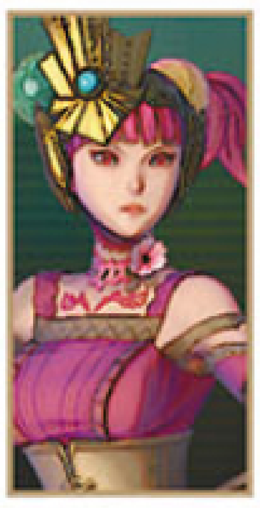
プールクーラの従士 加藤 忍



HP	108	スキル	
LP	13	片手剣	2
筋力	17	両手剣	3
技術力	18	片手銃	1
運動性	17	両手銃	1
体力	16	体術	2
知力	11	術	―
集中力	18	―	―

五行	
木	―
火	―
土	―
金	―
水	―

魔術の女神 ヴァッハ神(コピー)



HP	109	スキル	
LP	9	片手剣	2
筋力	12	両手剣	2
技術力	17	片手銃	1
運動性	14	両手銃	2
体力	18	体術	1
知力	25	術	3
集中力	11	―	―

五行	
木	1
火	4
土	2
金	2
水	1

銃のクグツ ボウ



HP	105	スキル	
LP	10	片手剣	1
筋力	17	両手剣	1
技術力	21	片手銃	3
運動性	16	両手銃	2
体力	15	体術	1
知力	14	術	1
集中力	18	―	―

五行	
木	0
火	0
土	0
金	2
水	1

ネコ捕獲で獲得できる装備品や能力上昇

アメイヤ編では、ネコを捕獲することで、術や装備品を獲得でき、アメイヤの知力や金行が上昇する。ネコは全部で下記の40種類だが、周回によっては捕獲できないネコもいるため、1回のプレイで捕獲できるのは最大38匹だ。捕獲したネコの数は、エンディングにも関わる(→P.091)。捕獲したネコは、メインメニューにある「さまざまな目録」の「ネコアルバム」で確認できるが、ここで確認できるのはこれまでの周回プレイを含めた累計であることを覚えておこう。ネコを捕獲していくとアメイヤの知力は99に達し、「やったね極めたよ」のトロフィー＆実績も獲得できる。なお、ネコ捕獲による能力上昇は、ほかの主人公でアメイヤを仲間にした際も引き継がれるが、次のアメイヤ編の開始時にすべてリセットされるので、アメイヤ編に引き継ぐことはできない。



←ミヤコ市のサブイベントで多数のネコを捕獲できるが、発生した端から捕獲するとベストエンディングには辿り着けない。



←ネコ捕獲で獲得する武器や防具は強化できない。ネコ捕獲時に装備品を獲得したら、性能を確認してより良いものに付け替えよう。

アメイヤ編で捕獲できる魔力ネコ一覧(全40種)

種類	獲得する術や装備品	知力	五行	ミヤコ市で捕獲できるヴィジョン	他ワールドでの捕獲タイミング
オリエンタルショートヘア	【術】ブラッドフリーズ	―	金行+1	メイン「緑の線の先」(※)	―
バーマン	【武器】シャイニーブロッサム	―	―	メイン「洛南駅のネコ」	―
シャルトリュー	【武器】トゥインクルスター	―	―	メイン「灯台下暗し」	―
アビシニアン	【武器】マジカルにゃん棒	―	―	メイン「ご近所ネコ」	―
ターキッシュアンゴラ	【武器】ガトリングにゃん	―	―	メイン「歩く人形」	―
ヒマラヤン	―	+2	―	サブ「お昼寝ネコ」	―
バーミーズ	【術】マジカルハーモニー	―	金行+1	サブ「木登り下手のネコ」	―
スコティッシュフォールド	【副装備】ねこシュシュ	―	―	サブ「洛北駅のネコ」	―
スノーシュー	【副装備】またたびチャーム	―	―	サブ「道端のネコ」	―
ペルシャ	―	+2	―	サブ「臨時招きネコ」	―
ボンベイ	―	+2	―	サブ「電車好きのネコ」	―
マンチカン	―	+2	―	サブ「灯篭の中のネコ」	―
ベンガル	―	+2	―	サブ「古めかしい建物とネコ」	―
エキゾチックショートヘア	―	+4	―	メイン「湖での遭遇」	アメイヤ編3・4周目の1匹目
メインクーン	―	+2	―	サブ「バイクの陰のネコ」	―
ラグドール	―	+2	―	サブ「木陰のネコ」	―
ラガマフィン	―	+2	―	サブ「聖堂を眺めるネコ」	―
キムリック	【副装備】ねこの魔除け鈴	―	―	メイン「お化けブランコ」	アメイヤ編2周目の1匹目
ラパーマ	【術】ヴァーミリオンサンズ	―	金行+1	サブ「洛東駅のネコ」	―
コーニッシュレックス	―	+2	―	サブ「水面を見つめるネコ」	―
ピクシーボブ	―	+2	―	サブ「酔っ払いネコ」	―
シンガプーラ	―	+4	―	メイン「学園の珍客」	アメイヤ編1周目の1匹目、4周目の2匹目
ノルウェージャン	―	+2	―	サブ「何かを察知するネコ」	―
バリニーズ	―	+2	―	サブ「欄干のネコ」	―
アメリカンショートヘア	―	+2	―	サブ「イヌとネコ」	―
エジプシャンマウ	【副装備】ねこハット	―	―	メイン「大きな鳥」	アメイヤ編2・3周目の2匹目
ウラルレックス	―	+2	―	サブ「マンション群とネコ」	―
イジアン	―	+2	―	サブ「セコイアモールを見ているネコ」	―
コラット	―	+4	―	メイン「所縁の地」or「鍾乳洞に消えたネコ」	アメイヤ編1周目の2匹目、4周目の3匹目
サイベリアン	―	+4	―	メイン「花粉の発生源」	アメイヤ編2周目の3匹目
オシキャット	―	+4	―	メイン「再会」	アメイヤ編3周目の3匹目、4周目の4匹目
オホサスレス	―	+10	―	サブ「音楽を聴くネコ」	―
ブリティッシュショートヘア	【術】塔	―	金行+1	サブ「鍾乳洞とネコ」	―
スフィンクス	【術】マジックブレス	―	金行+1	サブ「滝とネコ」	―
キンカロー	―	+10	―	サブ「街道沿いのネコ」	―
クリリアンボブテイル	―	+10	―	サブ「通学路のネコ」	―
セルカークレックス	【副防具】ねこの靴下	―	―	メイン「廃村の木」	アメイヤ編2周目の4匹目
ソマリ	【副防具】肉球シューズ	―	―	メイン「石像の祟り」	アメイヤ編3周目の4匹目
シャム	【副防具】ねこ耳マフラー	―	―	メイン「川にいるペット」	―
ターキッシュバン	【副防具】ねこグローブ	―	―	メイン「割れた鏡」	―

※：2周目以降の開始時に序盤をスキップした場合は最初から捕獲済みになる。

アメイヤ編クリアまでの流れ

■1周目(パターン1)

- ミヤコ市から開始
- 戦闘 天界の男[7](強制敗北)
  - 仲間加入:ロロ
- ミヤコ市でネコを集める 1
  - 仲間加入:加藤 忍
- メイン 歩く人形 魔精 戦闘
  - バトル開始前にヴァッハ神(コピー)、バトル勝利後にボウが加入
  - 戦闘 ボウ
  - 仲間加入:ヴァッハ神(コピー)、ボウ
- メイン 湖での遭遇 魔精 戦闘
- メイン お化けブランコ 魔精 戦闘
- メイン 聖堂のネコ
  - 連接領域からグレロンへ行く
- グレロンでネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- メイン 大きな鳥 魔精 戦闘
- ミヤコ市でネコ集めを進める
- メイン 誘うネコ
  - 連接領域から2つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- 【分岐】ミヤコ市に戻った時点でネコを29匹以上集めている?
  - YES
    - プールクーラへ移動
    - アメイヤ編クリア(60点エンド)
  - NO
- ミヤコ市でネコ集めを進める
- メイン 花粉の発生源 魔精 戦闘
- メイン 再会 魔精
  - プールクーラへ移動
  - アメイヤ編クリア(80点エンド)

■2周目(パターン2)

- 2周目以降は、開始時に選択肢「ネコ集めへゴー!」を選ぶことで、ロロが加入し、1匹目の魔力ネコを捕獲したところから始められる
- 1周目と同様にミヤコ市でネコを集める。2周目以降も60点エンドを含め、エンディング条件を満たした時点で各エンディングへ進む 1
  - 仲間加入:加藤 忍
- メイン 歩く人形 魔精 戦闘
  - バトル開始前にヴァッハ神(コピー)、バトル勝利後にボウが加入
  - 戦闘 ボウ
  - 仲間加入:ヴァッハ神(コピー)、ボウ
- メイン 湖での遭遇 魔精 戦闘
- メイン 聖堂のネコ
  - 連接領域から1つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- ミヤコ市でネコ集めを進める
- メイン 学園の珍客 魔精 戦闘
- メイン 誘うネコ
  - 連接領域から2つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- ミヤコ市でネコ集めを進める
- メイン 鍾乳洞に消えたネコ 魔精 戦闘×2
- メイン はぐれネコ
  - 連接領域から3つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- ミヤコ市でネコ集めを進める
- メイン 再会 魔精
  - 【分岐】選択分岐 2
    - 「ロロの言う通り。胸を張って、プールクーラへ帰ろう!」
      - プールクーラへ移動
      - アメイヤ編クリア(80点エンド)
    - 「魔力をもう少しだけでも取り戻したいな。」
- メイン 世界を駆けるネコ
  - 連接領域から4つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- ミヤコ市でネコ集めを進める

集めた魔精の量と捕獲したネコの数でエンディングが分岐

魔女試験の課題は、魔精を集めること。プールクーラへ戻るには、少なくとも魔精を6個集める必要がある。魔精が溜まる条件は、右記のとおり、訪れたワールドをクリアするか、ミヤコ市で魔精イベントをクリアすること。P.091のエンディング発生条件を満たすと、即エンディングへと進行するため、ネコを29匹以上捕獲と魔精が6個以上溜まる、の両方が満たされると終わりを迎えてしまう。魔精を10個集めて、100点エンドを目指す場合は、最低限のネコだけ捕獲するようにしよう。

魔精が溜まる条件

- 連接領域から移動したワールドをクリアすると魔精+1
- ミヤコ市の魔精イベント(メインストーリー)をクリアするごとに魔精+1。全12種類の魔精イベントのうち、クリアできる数は何周目かで異なる(下記参照)

魔精が溜まるミヤコ市の魔精イベント(※1)

メインヴィジョン名	1周目	2周目	3周目	4周目
歩く人形	○	○	○	○
湖での遭遇	○	○	×	×
お化けブランコ	○	×	○	○
学園の珍客	×	○	○	×
大きな鳥	○	×	×	○
鍾乳洞に消えたネコ	×	○	○	×
花粉の発生源	○	×	○	○
再会	○	○	×	×
石造の祟り(※2)	×	○	×	○

メインヴィジョン名	1周目	2周目	3周目	4周目
川にいるペット(※3)	×	○	×	○
廃村の木	×	×	○	○
割れた鏡	×	○	×	○

※1:その周回でクリアできるものに「○」を記載している。
※2:選択肢「魔女の力で魔物を調伏する。」を選んだ場合のみ魔精+1。
※3:選択肢「二人には悪いけど、魔精を集めないと!」を選んだ場合のみ魔精+1。

ネコを集められる上限

周回	発生したヴィジョン	上限
1周目	歩く人形	4匹
	大きなカエル	13匹
	お化けブランコ	17匹
	聖堂のネコ	21匹
	大きな鳥	25匹
	誘うネコ	29匹
	―	―
	―	―

周回	発生したヴィジョン	上限
2周目	歩く人形	4匹
	大きなカエル	13匹
	聖堂のネコ	17匹
	学園の珍客	21匹
	誘うネコ	25匹
	鍾乳洞に消えたネコ	29匹
	はぐれネコ	33匹
	再開	37匹

周回	発生したヴィジョン	上限
3周目	歩く人形	4匹
	聖堂のネコ	13匹
	お化けブランコ	17匹
	学園の珍客	21匹
	誘うネコ	25匹
	鍾乳洞に消えたネコ	29匹
	花粉注意報	33匹
	はぐれネコ	37匹

周回	発生したヴィジョン	上限
4周目	歩く人形	4匹
	聖堂のネコ	13匹
	お化けブランコ	17匹
	誘うネコ	21匹
	大きな鳥	25匹
	はぐれネコ	29匹
	花粉注意報	33匹
	世界を駆けるネコ	37匹

攻略ガイド編

アメイヤ アシュリンの物語

- **メイン** 石像の祟り（魔精・戦闘）
  - 【分岐】選択分岐。魔精を獲得できるのは、選択肢「魔女の力で～」を選んだ場合のみ
  - 「魔女の力で魔物を調伏する。」
    - **戦闘** 狛犬
    - 魔精＋1
  - 「お供え物をして、謝る。」
- 【分岐】ネコを38匹集めている？
  - YES
    - プールクーラへ移動
    - アメイヤ編クリア（ネコ100%エンド）
  - NO
- **メイン** 川にいるペット（魔精・戦闘）
  - 【分岐】選択分岐。魔精を獲得できるのは、選択肢「二人には悪いけど～」を選んだ場合のみ
  - 「二人には悪いけど、魔精を集めないと！」
    - **戦闘** タツノオトシゴ
    - 魔精＋1。プールクーラへ移動
    - アメイヤ編クリア（100点エンド）
  - 「魔精を消費してでも、二人を助ける！」
    - **戦闘** タツノオトシゴ
- 【分岐】サブイベントを進めてネコを38匹捕獲した？
  - YES
    - プールクーラへ移動
    - アメイヤ編クリア（ネコ100%エンド）
  - NO
- **メイン** 割れた鏡（魔精・戦闘）
  - **戦闘** バルキリー、セフィラス
  - バトルに勝利後、リトグラム「割れた鏡」を完成させる
- 【分岐】ほかの主人公でプールクーラの色魔女クエストを黒青赤黄白すべてクリアしている？ 3
  - NO
    - プールクーラへ移動
    - アメイヤ編クリア（パーフェクトエンド）
  - YES
    - プールクーラへ移動
    - プールクーラでのメインストーリーやサブイベントを進める

- **メイン** 灰色の魔女の誘い
  - 【分岐】魔女の心の欠片のリトグラムピースの収集状況で分岐
  - ・魔女の心の欠片のリトグラムピースを集めていない→Aルートへ
  - ・リトグラムピースをすべて集めたが「今はそれどころじゃない。」を選ぶ→Bルートへ
  - ・リトグラムピースをすべて集めて「ちょっと組み合わせてみよう。」を選ぶ→Cルートへ

Aルート

- **戦闘** 灰色の魔女[3]
  - 【分岐】勝敗で分岐
  - 敗北
    - **戦闘** 灰色の魔女[3]
    - **メイン** 災厄を終わらせる秋（とき）
    - 「災厄の欠片」を獲得。連接領域へ移動
    - **メイン** 希望への扉
    - **戦闘** 天界の男[6]→生まれし苦悩[2]→全き世界（3連戦）
    - **戦闘** 生まれし苦悩[2]
    - アメイヤ編クリア（災厄エンド）
  - 勝利
- **メイン** 大魔女への道
  - 【分岐】選択分岐
  - 「そんなことないよ、ロロ。私はまだまだだよ。」
    - **戦闘** ヴァッハ神[1]
    - アメイヤ編クリア（災厄エンド）
  - 「かもしれない？ 違うわ、ロロ。ふさわしいのよ。」
    - **戦闘** ヴァッハ神[2]
    - 武器「レーヴァテイン」を獲得
    - アメイヤ編クリア（災厄エンド）

Bルート

- **戦闘** 灰色の魔女[3]
  - 【分岐】勝敗で分岐
  - 敗北
    - **戦闘** 灰色の魔女[3]
    - **メイン** 災厄を終わらせる秋（とき）
    - 「災厄の欠片」を獲得。連接領域へ移動
    - **メイン** 希望への扉
    - **戦闘** 天界の男[6]→生まれし苦悩[2]→全き世界（3連戦）
    - **戦闘** 生まれし苦悩[2]
    - アメイヤ編クリア（災厄エンド）
  - **バトル** 強敵の待つ場所
    - 5つ発生する
  - 勝利
- **メイン** 大魔女への道
  - 【分岐】選択分岐 7
  - 「そんなことないよ、ロロ。私はまだまだだよ。」
    - **戦闘** ヴァッハ神[1]
    - アメイヤ編クリア（災厄エンド）
  - 「かもしれない？ 違うわ、ロロ。ふさわしいのよ。」
    - **戦闘** ヴァッハ神[2]
    - 武器「レーヴァテイン」を獲得
    - アメイヤ編クリア（災厄エンド）





1 ネコの捕獲しすぎに注意

ネコを捕獲するほどアメイヤとパーティの戦力を強化できるのだが、ミヤコ市のサブイベントを発生次第すぐにクリアしてネコを捕獲していくと、魔精が溜まりきる前にエンディングを迎えてしまう。魔精を10個溜めるエンディングへ進みたい場合は、メインストーリーのヴィジョンを最優先でクリアするようにすればいい。ミヤコ市のサブイベントは、メインストーリーのヴィジョンが発生していないときにのみクリアしよう。

2 80点で終えるかの選択

魔精が8個溜まり、プールクーラへ戻れるが、戻らずに魔精集めを続ける選択肢も選べる。ここで2周目を終わりにするかどうか選ぼう。



⬆クリスタルケージに魔精が80%溜まった。ここでプールクーラに戻ると、80点エンドを迎える。

3 色魔女クエストの影響

2周目以降に災厄ルートへ進むには、ほかの主人公がプールクーラで色魔女クエスト（→P.106）をすべてクリアしている必要がある。



⬆魔精を満杯に溜め、全色魔女クエストをクリア済みなら、灰色の魔女との戦いへ。

Cルート

- 【分岐】リトグラム「鏡の封印」を完成させたかどうかでサブ「希望への扉」で戦うラスボスが変わる。完成させなかった場合のボスは全き世界、完成させた場合のボスは多様なる楽園 7
- 戦闘 灰色の魔女[3]
- 【分岐】勝敗で分岐
  - 敗北
    - 戦闘 灰色の魔女[3]
    - メイン 災厄を終わらせる秋(とき)
    - 「災厄の欠片」を獲得。連接領域へ移動
    - メイン 希望への扉
    - 戦闘 天界の男[6]→生まれし苦悩[2]→全き世界or多様なる楽園(3連戦)
    - 戦闘 生まれし苦悩[2]
    - アメイヤ編クリア(災厄エンド)
    - バトル 強敵の待つ場所
    - 5つ発生する
  - 勝利
- メイン 大魔女への道
- 【分岐】選択分岐
  - 「そんなことないよ、ロロ。私はまだまだだよ。」
    - 戦闘 ヴァッハ神[1]
    - アメイヤ編クリア(災厄エンド)
  - 「かもしれない? 違うわ、ロロ。ふさわしいのよ。」
    - 戦闘 ヴァッハ神[2]
    - 武器「レーヴァテイン」を獲得
    - アメイヤ編クリア(災厄エンド)



■3周目(パターン3)

- ミヤコ市でネコを集める 4
- 仲間加入：加藤 忍
- メイン 歩く人形 魔精 戦闘
- バトル開始前にヴァッハ神(コピー)、バトル勝利後にボウが加入
- 戦闘 ボウ
- 仲間加入：ヴァッハ神(コピー)、ボウ
- メイン 聖堂のネコ
- 連接領域から1つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- メイン お化けブランコ 魔精 戦闘
- メイン 学園の珍客 魔精 戦闘
- メイン 誘うネコ
- 連接領域から2つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- メイン 鍾乳洞に消えたネコ 魔精 戦闘×2
- 戦闘 モンスター→クラーケン(2連戦)
- メイン 花粉の発生源 魔精 戦闘
- メイン はぐれネコ
- 連接領域から3つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- 【分岐】選択肢で分岐
  - 「ロロの言う通り。胸を張って、プールクーラへ帰ろう!」
    - プールクーラへ移動
    - アメイヤ編クリア(80点エンド)
  - 「魔力をもう少しだけでも取り戻したいな。」
- メイン 魔村の木 魔精 戦闘
- メイン 世界を駆けるネコ
- 連接領域から4つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- 【分岐】以下の条件をすべて満たしている？
  - ・現周回でネコを29匹以上集めている
  - ・過去周回を含めてミヤコ市の魔精イベント全12種をクリアしている
  - NO
    - プールクーラへ移動
    - アメイヤ編クリア(100点エンド)
  - YES
- 【分岐】選択分岐 6
  - 「ミヤコ市に残りたいけど、ちょっと色々あって——」
    - アメイヤ編クリア(ミヤコ市エンド)
  - 「関東に帰るの。お別れだね、蓮君。」
    - プールクーラへ移動
    - アメイヤ編クリア(100点エンド)

■4周目(パターン4)

- ミヤコ市でネコを集める 4
- 仲間加入：加藤 忍
- メイン 歩く人形 魔精 戦闘
- バトル開始前にヴァッハ神(コピー)、バトル勝利後にボウが加入
- 戦闘 ボウ
- 仲間加入：ヴァッハ神(コピー)、ボウ
- メイン 聖堂のネコ
- 連接領域から1つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- メイン お化けブランコ 魔精 戦闘
- メイン 誘うネコ
- 連接領域から2つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- メイン 大きな鳥 魔精 戦闘
- メイン はぐれネコ
- 連接領域から3つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)
- メイン 花粉の発生源 魔精 戦闘
- メイン 世界を駆けるネコ
- 連接領域から4つ目のワールドへ行く
- ネコを捕獲して、ミヤコ市に戻る(魔精+1)

4 魔精を満杯にするなら緑のヴィジョンを優先

100点エンドやパーフェクトエンドを目指すなら、ネコ集めは最低限にして進める。ミヤコ市のネコ集めのサブイベントは、メインストーリーを発生させるために必要な2個だけのクリアにとどめよう。ここに掲載しているチャートは簡易版なので、詳しくはミヤコ市(→P.098)を参照。



⬆メインストーリーである緑のヴィジョンが発生したら、最優先でクリアしていこう。



⬆魔精を満杯にすれば、黙って転校せず、ゆめはの同級生たちに別れを告げられる。

5 災厄ルートへ向けて

アメイヤ以外の主人公でプールクーラの色魔女クエストをすべてクリア済み(※)なら、災厄ルートも目指せる。その場合「石像の祟り」と「川にいるペット」の2つのメインストーリーでは、あえて魔精を獲得できないほうの選択肢を選ぶこと。



⬅「割れた鏡」のリトグラムは、左の写真を参考に完成させよう。

※：例えば御堂編で黒白、ディーヴァ編で赤黄青の色魔女クエストをクリア、でもOK。

【分岐】選択肢で分岐

「ロロの言う通り。胸を張って、プールクーラへ帰ろう！」

- プールクーラへ移動
- アメイヤ編クリア（80点エンド）

「魔力をもう少しだけでも取り戻したいな。」

- メイン　廃村の木　魔精　戦闘
- メイン　石像の祟り　魔精　戦闘
- 【分岐】選択肢で分岐。魔精を獲得できるのは選択肢「魔女の力で魔物を調伏する。」を選んだ場合のみ　5

「魔女の力で魔物を調伏する。」

- 戦闘　狛犬
- 魔精＋1。プールクーラへ移動
- アメイヤ編クリア（100点エンド）

「お供え物をして、謝る。」

- メイン　川にいるペット　魔精　戦闘
- 【分岐】選択肢で分岐。魔精を獲得できるのは選択肢「二人には悪いけど、魔精を集めないと！」を選んだ場合のみ　5

「二人には悪いけど、魔精を集めないと！」

- 戦闘　タツノオトシゴ
- 魔精＋1。プールクーラへ移動
- アメイヤ編クリア（100点エンド）

「魔精を消費してでも、二人を助ける！」

- 戦闘　タツノオトシゴ
- 【分岐】サブイベントを進めてネコを計38匹捕獲した？

YES

- プールクーラへ移動
- アメイヤ編クリア（ネコ100％エンド）

NO

- メイン　割れた鏡　魔精　戦闘
- 戦闘　バルキリー、セフィラス
- リトグラム「割れた鏡」を完成させる　5
- 【分岐】ほかの主人公でプールクーラの色魔女イベントを黒青赤黄白すべてクリアしている？

NO

- 【分岐】選択分岐　6

「ミヤコ市に残りたいけど、ちょっと色々あって――」

- アメイヤ編クリア（ミヤコ市エンド）

「関東に帰るの。お別れだね、蓮君。」

- プールクーラへ移動
- アメイヤ編クリア（パーフェクトエンド）

YES

- プールクーラへ移動
- プールクーラでのメインストーリーやサブイベントを進める。加藤 忍は、名前が「従士1541-3837」になり、見た目も変わる
- メイン　灰色の魔女の誘い
- 【分岐】魔女の心の欠片のリトグラムピースをすべて集めていない場合はパターン2のAルートへ、集めている場合はパターン2のBルートかCルートへ
- ・魔女の心の欠片のリトグラムピースを集めていない→Aルートへ
- ・リトグラムピースをすべて集めたが「今はそれどころじゃない。」を選ぶ→Bルートへ
- ・リトグラムピースをすべて集めて「ちょっと組み合わせてみよう。」を選ぶ→Cルートへ

■5周目以降

5周目以降は、2周目（パターン2）と4周目（パターン4）を交互に繰り返す

連接領域の「戦いの扉」の数

周回	クリアした世界の数	戦いの扉の数
3周目以降	（※）	1

※：メイン「災厄を終わらせる秋（とき）」クリア後







アメイヤ編のエンディング発生条件（※）

タイプ	必要ネコ数	必要魔精数	そのほかの条件
60点エンド	29匹以上	6～7個	なし
80点エンド	29匹以上	8～9個	なし
80点エンド	–	8個以上	試験の延長を希望せずにプールクーラへ戻る（「魔力をもう少しだけでも取り戻したいな。」を選ばずに、「ロロの言う通り。胸を張って、プールクーラへ帰ろう！」を選ぶ）
100点エンド	29匹以上	10個	なし
ネコ100%エンド	38匹	8～9個	なし
パーフェクトエンド	38匹	10個	なし
ミヤコ市エンド	29匹以上	10個	過去周回を含めて、ミヤコ市の魔精イベント全12個をクリアしている状態で「ミヤコ市に残りたいけど～」を選ぶ
災厄エンド	29匹以上	10個	ミヤコ市のパターン2かパターン4かつ、ほかの主人公でプールクーラの色魔女クエストを黒青赤黄白すべてクリアしている

※：条件を満たした時点で即エンディングへ進行する。

6 ミヤコ市に残る結末

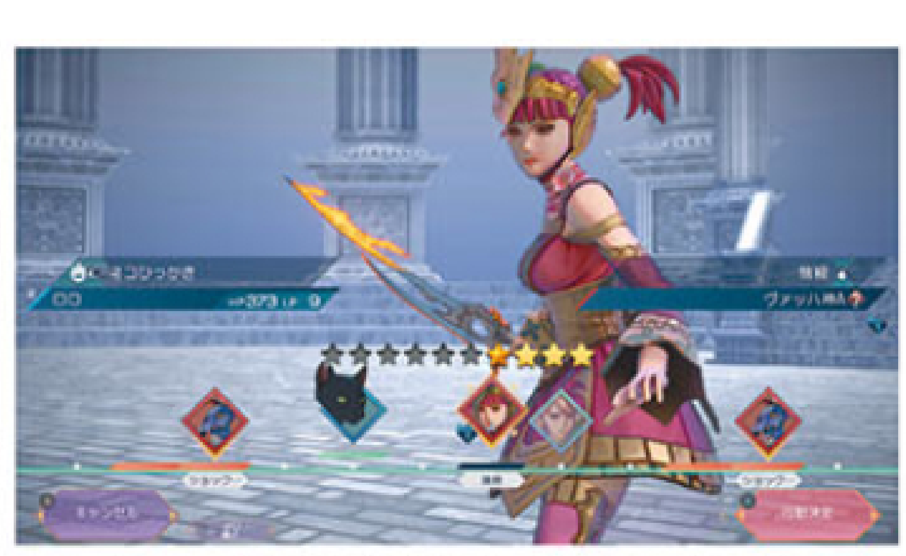
蓮との別れの場面で「ミヤコ市に残りたいけど～」を選ぶと、プールクーラには戻らず、ミヤコ市に残る結末を迎える。一度は見ておきたい。



⬆この場合、ミヤコ市にゆめはとして残ったアメイヤが、高校生になった姿を拝める。

7 プールクーラで灰色の魔女と戦う

条件を満たして災厄ルートに入ると、プールクーラへ戻ったあともメインストーリーが続く。「魔女の心の欠片」のリトグラムピースを集め、灰色の魔女を打ち倒し、さらにヴァッハ神やラスボスとのバトルに挑もう。詳しくはP.104のプールクーラのページを参照してほしい。



⬆ヴァッハ神とのバトルは、直前に選んだ選択肢（右の写真）によってヴァッハ神の強さが変わる。



⬆武器「レーヴァテイン」が欲しい場合は、選択肢「かもしれない～」を選ぼう。

シウグナスの物語

何者かの裏切りによって玉座を追われた、吸血鬼にして闇の世界の王。
飛ばされた世界で出会った戦士団のメンバーや出会った人々を眷属化しつつ復活を目指す。



仲間や出会った人々を眷属として力を取り戻す

シウグナス編では、戦士団6人の各メンバーに所縁のあるワールドを訪れてその過去を紐解き、眷属化するか判断していく。また、訪問したワールドを離れる際、そこで出会った人々を眷属化することで、シウグナスの最大LPが増加していく。LPを消費して使うブラッド技を使いやすくするためにも眷属を増やしていこう。また、パーティに加入した仲間も、ヒトならメインメニューの「さまざまな目録」→「眷属たちの管理」から眷属にできる。



⬅仲間を眷属にする場合はメニューから。眷属になった仲間は最大LPが1減るが、ブラッド技を獲得する。



⬅眷属にブラッドギアを授けることで騎士にできる。もとの種族の特徴は失うが、最大LPが3増加する。

シウグナス編のワールド一覧

☑	ワールド(※1)	ヴィジョンの種類	解禁タイミング	補足およびヒントとなる扉のメッセージ
☐	ミヤコ市	メインストーリー	1周目～	「人斬にまといつく闇が見える。」
☐	プールクーラ	サブイベント	1周目～	「眩い光と深い闇が見える。」
☐	ヨミ	―	―	開始地点であり、最後に訪れることになる
☐	マーレ・ノストラム	メインストーリー	1周目～	「豪傑に関係する闇が見える。」
☐	コスモス	サブイベント	1周目～	「今まさに闇に侵される世界が見える。」
☐	サンク	サブイベント	1周目～	「調和を失い闇に堕ちる世界がある。」
☐	コルディセップ	サブイベント	1周目～(※3)	「闇しかない。」
☐	アヴァロン	メインストーリー	1周目～	「王者が抱える闇が見える。」
☐	デルタベース	メインストーリー	1周目～	「哲人と関係する闇が見える。」
☐	カマラ	サブイベント	1周目～(※3)	「生命の生み出す闇がある。」
☐	グレロン	メインストーリー	1周目～	「将軍が囚われる闇が見える。」
☐	クロウレルム	メインストーリー	1周目～	「戦士が引きずる闇が見える。」
☐	プロヴィデンス(※2)	サブイベント	1周目～(※3)	「何もかもが明らかな世界がある。だがそこにも闇が生まれる。」
☐	ブライトホーム	―	―	序盤で必ず行くことになる
☐	ヴェルミーリオ	サブイベント	1周目～(※3)	「果てしない欲望の生み出す闇がある。」
☐	キャピトルシティ	サブイベント	1周目～	「闇を生む対立がある。」
☐	グレートツリー	サブイベント	1周目～	「闇が見えない。」

※1：メインストーリーのワールドをクリアするごとにサブイベントのワールドへ行ける扉が1つずつ増えていく。
※2：プロヴィデンスへ行ける扉は、サブイベントのワールドを3つクリアすると出現するようになる。
※3：主人公を問わず、まだ一度もエンディングを迎えていない場合は出現しない。

シウグナス編での初期パーティメンバー

最初から7人いるので、1人はサポートメンバー、1人は控えに回すことになる。サポートメンバーには、能力値とスキルレベルが上がる将軍か、最大BPが2増える王者がおすすめ。将軍はバトルメンバーにできない。なお、メインストーリーのワールドをクリア時に仲間の眷属化を保留した場合は、「さまざまな目録」の「眷属たちの管理」から眷属化できる。また、戦士団の眷属化イベントの発生時は、装備品を獲得でき、強化していくことで強力な武器や防具になる。右の表に入手時と最終強化時の装備品名を記載しているので、忘れずに強化・装備して活用しよう。



⬅ワールドクリア時に眷属にするか選ぶ。眷属、騎士、廃人の状態は周回プレイ開始時にリセットされる。



⬅ブラッドギアに強化できる装備品は、周回プレイには引き継げない。強化に使った素材とともに消える。

闇の王 シウグナス



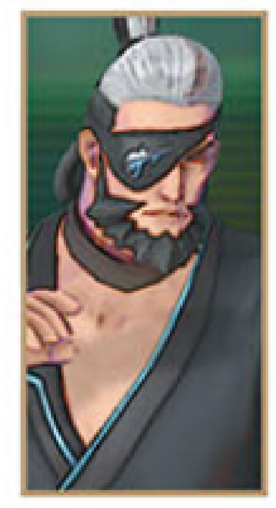
HP	97	スキル		五行	
LP	7	片手剣	3	木	2
筋力	19	両手剣	1	火	1
技術力	17	片手銃	3	土	0
運動性	15	両手銃	1	金	0
体力	11	体術	2	水	0
知力	15	術	2		
集中力	17	ー	ー		

常勝 将軍



HP	100	スキル		五行	
LP	3	片手剣	3	木	0
筋力	13	両手剣	3	火	1
技術力	22	片手銃	3	土	1
運動性	15	両手銃	3	金	4
体力	11	体術	3	水	2
知力	21	術	3		
集中力	23	ー	ー		

只願同年同月同日死 豪傑



HP	118	スキル		五行	
LP	13	片手剣	1	木	0
筋力	19	両手剣	3	火	2
技術力	14	片手銃	1	土	1
運動性	16	両手銃	2	金	0
体力	20	体術	2	水	0
知力	13	術	1		
集中力	14	ー	ー		

深遠なる問い掛けだ哲人とは？ 哲人



HP	102	スキル		五行	
LP	9	片手剣	3	木	2
筋力	16	両手剣	1	火	0
技術力	18	片手銃	2	土	1
運動性	14	両手銃	2	金	0
体力	14	体術	1	水	3
知力	18	術	2		
集中力	17	ー	ー		

お前を斬る 人斬



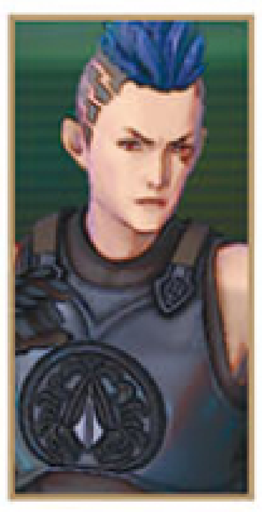
HP	108	スキル		五行	
LP	10	片手剣	2	木	0
筋力	18	両手剣	3	火	2
技術力	17	片手銃	1	土	1
運動性	16	両手銃	1	金	0
体力	17	体術	2	水	0
知力	14	術	1		
集中力	15	ー	ー		

俺が戦士だって？ 戦士



HP	112	スキル		五行	
LP	12	片手剣	2	木	0
筋力	17	両手剣	1	火	0
技術力	17	片手銃	3	土	2
運動性	18	両手銃	2	金	1
体力	17	体術	1	水	0
知力	16	術	2		
集中力	17	ー	ー		

鍛錬せよ栄光の為に 王者



HP	110	スキル		五行	
LP	11	片手剣	1	木	2
筋力	17	両手剣	2	火	1
技術力	18	片手銃	1	土	0
運動性	16	両手銃	1	金	0
体力	16	体術	3	水	0
知力	15	術	2		
集中力	16	ー	ー		

戦士団のメンバー

名前	眷属化イベント発生地	入手する装備品	最終強化ブラッドギア
将軍	グレロン	【副防具】皇帝の冠	真ログフェルヴ
豪傑	マーレ・ノストラム	【主防具】卵の殻	真シェドムスア
哲人	デルタベース	【副防具】IDタグ	真バルゼリーヴ
人斬	ミヤコ市	【武器】さるぼぼ	真レフィカール
戦士	クロウレルム	【武器】苦い砂	真ノーマーム
王者	アヴァロン	【副防具】路地裏の長靴	真ナタス

シウグナス編クリアまでの流れ

■1周目

- ヨミから開始し、そのままブライトホームへ
- 仲間加入：将軍、豪傑、哲人、人斬、戦士、王者
- ブライトホームでサブイベントとバトルを進める
- メイン ブライトホームからの脱出
  - 連接領域へ移動。メインストーリーのワールドをクリアしていく
- メインストーリーのワールドを6つクリアする 1
- 連接領域の闇の国への扉からヨミへ行く
- メイン 玉座の奪回
  - 戦闘 天界の男［4］→生まれし苦悩［1］→全き世界（3連戦）
- シウグナス編クリア

■2周目以降

- ヨミから開始し、そのままブライトホームへ
- 仲間加入：将軍、豪傑、哲人、人斬、戦士、王者
- メイン ブライトホームからの脱出
  - 連接領域へ移動。メインストーリーのワールドをクリアしていく
- メインストーリーのワールドを6つクリアする
- 【分岐】連接領域にあるどのメインストーリーの扉を選ぶかで分岐 2
  - メイン 新たな、そして最後の扉
    - 戦闘 天界の男［4］→生まれし苦悩［2］→多様なる楽園（3連戦）
    - シウグナス編クリア
  - メイン 闇の国への扉
    - ヨミへ移動
      - 【分岐】ほかの主人公でヨミの傲慢ルート（→P.110）をクリアしている？
        - YES：ドロレスが仲間になる
          - 仲間加入：ドロレス
        - NO
      - メイン 玉座の奪回
        - 戦闘 天界の男［4］→生まれし苦悩［1］→全き世界（3連戦）
      - シウグナス編クリア

連接領域の「戦いの扉」の数

周回	クリアしたワールドの数(※)	戦いの扉の数
すべて	0~5	0
すべて	6	1

※：メインストーリーの世界のみをカウントする。

1 戦士団のストーリーを進める

戦士団の仲間6人が関わる6ワールドのメインストーリーをクリアすればヨミでのラストバトルを迎える。サブイベントのワールドにも寄り道して、訪れた先の人々を眷属化し、シウグナスの最大LPを増やすのもいい。

2 2周目以降の分岐

2周目以降は、最後に連接領域から、どちらのメインストーリーを選ぶかでルートが分岐する。「玉座の奪回」を選んだ場合は1周目と同様。「新たな、そして最後の扉」を選んだ場合はより強力なボスと戦える。



⬆傲慢ルートをクリア済みで「玉座の奪回」に進むと、ヨミ帰還時にドロレスが加入。

ディーヴァ ナンバー5の物語



エンターテイナーメカDivaシリーズの最新型で、歌姫としてファンから愛されるメカ。禁止楽曲を歌ったことで歌唱機能とメモリを失い、心を探すべく王都を旅立つ。

心を求めて世界を巡り、失われたボディを取り戻す

ディーヴァ編で連接領域から行けるメインストーリーのワールドは4つのみ。それぞれクリア時に新たなメカボディが手に入り、装備スロットも1枠解放されるので、まずは緑のヴィジョンから進めて、ディーヴァ ナンバー5の強化を優先するといい。4つ目のメインストーリーへの扉は、サブイベントを5つクリアすると出現する。

ディーヴァ編のワールド一覧

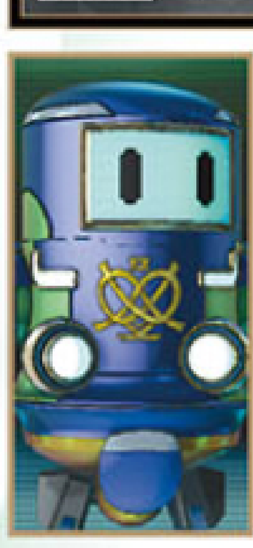
☑	ワールド	ヴィジョンの種類	解禁タイミング	補足およびヒントとなる扉のメッセージ
☐	ミヤコ市(※1)	サブイベント	1周目はワールドを1つクリア後	「何らかの力場によって護られています。」
☐	プールクーラ(※1)	サブイベント	1周目はワールドを1つクリア後	「精霊力がこの扉に流れ込んでいます。」
☐	ヨミ	サブイベント	1周目はワールドを1つクリア後	「負の力が流れ込んでいます。」
☐	マーレ・ノストラム	サブイベント	2周目～	「海洋域が95%以上です。」
☐	コスモス	サブイベント	2周目～	「生命体分布が異常値を示しています。」
☐	サンク	サブイベント	1周目はワールドを1つクリア後	「5つの力の均衡が崩れています。」
☐	コルディセップ	サブイベント	1周目はワールドを1つクリア後	「すべて土です。つまり地下です。」
☐	アヴァロン	–	–	開始地点としてのみ登場
☐	デルタベース	メインストーリー	最初から	「この扉は向こう側から開け閉めが可能です。」
☐	カマラ	サブイベント	2周目～	「植物生息域の変動率が測定誤差を超えています。」
☐	グレロン	サブイベント	1周目はワールドを1つクリア後	「活動レベルが10%以下に低下しています。」
☐	クロウレルム	メインストーリー	最初から	「砂との関連性が95%以上です。」
☐	プロヴィデンス	サブイベント	2周目～(※2)	「他のすべての扉に向けて走査粒子が放たれています。」
☐	ヴェルミーリオ	メインストーリー	最初から	「三角形との関連性が95%以上です。」
☐	ブライトホーム	メインストーリー	最初から	「戦いが行われている地域が80%以上です。」
☐	キャピトルシティ(※1)	サブイベント	1周目はワールドを1つクリア後	「二つの勢力が争い、状況は5分5分です。」
☐	グレートツリー	サブイベント	2周目～	「技術文明の存在可能性が5%未満です。」

※1：ミヤコ市とプールクーラは、その周回ではどちらかにしか行けない。プールクーラとキャピトルシティは、その周回ではどちらかにしか行けない。
※2：プロヴィデンスへ行ける扉は、サブイベントのワールドを3つクリアすると出現するようになる。

ディーヴァ編での初期パーティメンバー

メカの主人公のほかに、モンスターのイマクー、魔具使いのウェンズデイ、短命種のブラーと、さまざまなタイプが揃っている。イマクーかウェンズデイで強敵のとどめを刺すか連携に参加させて、モンスターを吸収させるといい。コンスタンティンは、最終バトルの前に離脱するので、サポートメンバーに回しておくのも手だ。

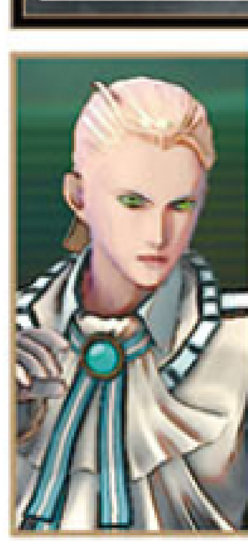
歌姫 ディーヴァ ナンバー 5



		スキル	
HP	※		
LP	※	近メカ	3
筋力	※	射メカ	2
技術力	※	モン技	1
運動性	※	–	–
体力	※	–	–
知力	※	–	–
集中力	※	–	–

五行	
木	–
火	–
土	–
金	–
水	–

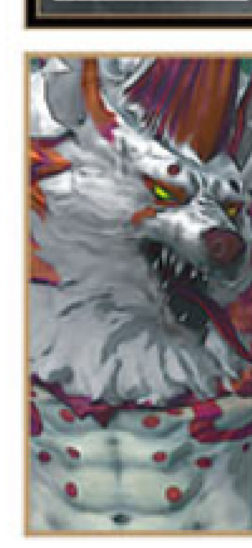
アルビオン王国異世界探検隊隊長 コンスタンティン



		スキル	
HP	108		
LP	10	片手剣	1
筋力	15	両手剣	3
技術力	19	片手銃	2
運動性	16	両手銃	1
体力	17	体術	1
知力	16	術	2
集中力	14	–	–

五行	
木	0
火	1
土	0
金	3
水	2

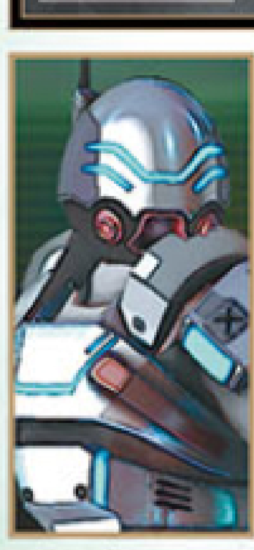
闇の人狼 イマクー



		スキル	
HP	116		
LP	12	モン技	3
筋力	20	術	1
技術力	17	–	–
運動性	17	–	–
体力	20	–	–
知力	13	–	–
集中力	16	–	–

五行	
木	0
火	3
土	2
金	0
水	1

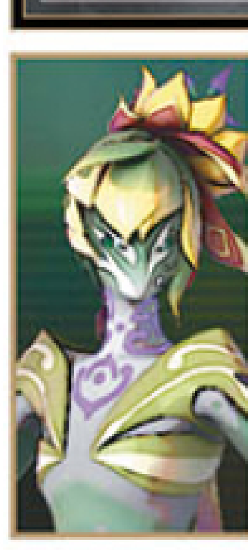
装甲戦士 ウェンズデイ



		スキル	
HP	110		
LP	13	片手剣	3
筋力	24	両手剣	1
技術力	17	片手銃	2
運動性	11	両手銃	1
体力	21	体術	1
知力	18	モン技	2
集中力	19	術	2

五行	
木	0
火	0
土	2
金	1
水	0

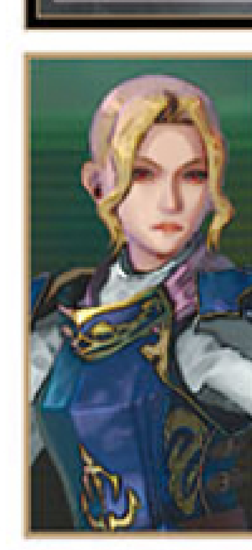
植物系短命種 ブラー



		スキル	
HP	111		
LP	3	片手剣	2
筋力	22	両手剣	2
技術力	17	片手銃	2
運動性	19	両手銃	2
体力	16	体術	2
知力	14	術	2
集中力	26	–	–

五行	
木	3
火	2
土	0
金	1
水	0

滅びし部族の長 ボウディカー



		スキル	
HP	112		
LP	11	片手剣	2
筋力	17	両手剣	3
技術力	17	片手銃	2
運動性	16	両手銃	2
体力	17	体術	1
知力	16	術	1
集中力	15	–	–

五行	
木	1
火	0
土	0
金	0
水	2

※：メカボディによって変化する(右ページの表参照)。

手に入れたメカボディを換装することで戦い方が大きく変わる

ディーヴァ ナンバー5は、序盤のイベントでヴァージニアのメカボディを失い、レトロポッドの状態でのスタートになる。メインストーリーのワールドをクリアすると、新たなメカボディを獲得し、換装できるようになるので、下記を参考にして欲しいメカボディが手に入るワールドからクリアしてくといい。



⬅メカボディの換装は、メインメニューの「さまざまな目録」→「メカボディの換装」から可能で、自由に選べる。



⬅メインストーリーのワールドを4つクリアして連接領域に入ると、ヴァージニアのメカボディを取り戻せる。

ディーヴァ ナンバー5が換装できるメカボディ

名称	HP	LP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	属性耐性						固有技	特性	入手条件(※)
									斬	打	突	熱	冷	雷			
ヴァージニア	100	13	20	15	15	10	15	15	5	5	5	5	5	30	乱れ雪月花	HP半減時 BPコストー1	メインストーリーのワールドを4つクリアして連接領域に入る
レトロポッド	90	10	15	5	15	10	10	20	15	0	0	0	0	0	のこぎり	防御耐性＋10%	最初から
シャンクス	100	16	20	10	10	20	5	15	0	20	0	0	0	0	霜柱	連携範囲＋1	ヴェルミーリオをクリア
ムーバー	50	9	5	10	15	1	10	5	0	0	0	0	0	0	無伴奏ソナタ	補助メカ技 BPコストー1	クロウレルムをクリア
バトルタンク	100	14	10	15	20	15	15	5	0	0	20	0	0	0	四連ミサイル	バンプ+1	デルタベースをクリア
パラドックス	90	15	15	15	15	15	15	15	10	10	10	0	0	0	コスミックレイヴ	攻撃対象のガード率ー20%	ブライトホームをクリア

※:2周目以降は、メインストーリーのワールドを1つクリアした時点で、ヴァージニア以外をすべて入手する。ただし、スロット開放は1周目と同様に1つずつ。

ディーヴァ編クリアまでの流れ

■1周目(パターン1)

- アヴァロンから開始し、そのまま連接領域へ
- 仲間加入：コンスタンティン、イマクー、ウェンズデイ、ブラー、ボウディカー
- メインストーリーのワールドを4つクリアする。連接領域にメインストーリーのワールドへの扉がない場合は、サブイベントのワールドをクリアする。4つ目のメインストーリーへの扉は、サブイベントを5つクリアすると出現する 1
- メインストーリーの世界を4つすべてクリアして連接領域へ移動すると、メカボディ「ヴァージニア」を取り戻す。コンスタンティンがパーティから離脱
- メイン　コンスタンティンを追って
- 扉の前にいるコンスタンティンに話しかけてバトル
- 戦闘　コンスタンティン[1]→生まれし苦悩[1]→全き世界(3連戦)
- ディーヴァ編クリア

■2周目(パターン2)

- アヴァロンから開始
- 【分岐】選択肢で分岐 2
  - 「直ぐに連接領域の旅を始める。」
    - 序盤のアヴァロンのイベントをスキップして連接領域へ
  - 「始めから、もう一度。」
    - 序盤のアヴァロンのイベントを見る
    - 仲間加入：コンスタンティン、イマクー、ウェンズデイ、ブラー、ボウディカー
- メインストーリーの世界を4つすべてクリアして連接領域へ移動すると、メカボディ「ヴァージニア」を取り戻す。コンスタンティンがパーティから離脱
- メイン　逃がしはしない
- 戦闘　コンスタンティン[2]→生まれし苦悩[2]→多様なる楽園(3連戦)
- 【分岐】キャピトルシティのサブ「新人歌手デビューイベント」とサブ「カフェの出会い」の両方を見ている？
  - NO → ディーヴァ編クリア
  - YES → ミヤコ市へ移動 → ディーヴァ編クリア

■3周目以降(パターン2)

3種目以降は、開始時に選択肢「始めから、もう一度。」を選べばパターン1、「直ぐに連接領域の旅を始める。」を選べばパターン2の展開になる

連接領域の「戦いの扉」の数

周回	クリアしたワールドの数(※)	戦いの扉の数
共通	4	1

※：メインストーリーのワールドのみをカウントする

1 初回は分岐なし

ディーヴァ編では、心を探して各ワールドを巡るが、ほかの主人公のように何かを集める、という目的はない。ルート分岐もなく、メインストーリーのワールドをクリアしていけば、連接領域で最終バトルを迎える。コンスタンティンが離脱するので、最終バトルの戦力にはならない。

2 2周目はラスボスが強化

2周目以降は、最初の選択肢で序盤のイベントをスキップするかどうか選べる。以降の基本的な流れは1周目と同じだが、最終バトルの相手はより手強くなっている。3連戦目の相手が全き世界から多様なる楽園に変わり、コンスタンティンのHPは1周目よりも大幅に増加している。



⬆条件(※)を満たしていると、人気歌手エミリー ブライアントとの共演エンドを見られる。
※：上の2周目のチャート参照。



ボーニーとフォルミナの物語

大統領暗殺未遂事件の容疑者を追跡中に出会った首都警察巡査のボーニーとフォルミナ。2人は大統領警護室に出向し、バディとして事件の鍵となる謎の三角形を集めることになる。

三角形のリトグラムピースを求めて世界を巡る

ボーニーとフォルミナは、「三角形」と呼ばれるリトグラムピースを集めることが目的となる。連接領域から行くことのできる、どのワールドでも「三角形」を1つ入手することが可能。下記のワールド一覧に記載している解禁タイミングは、いずれの主人公でもクリア回数が0の状態の初回プレイ時のもので、集めたリトグラムピースの数に応じて、行けるワールドが増えていく。「三角形」はリトグラムピース1～8の計8個が存在する。

ボーニー＆フォルミナ編のワールド一覧

☑	ワールド	ヴィジョンの種類	解禁タイミング	補足およびヒントとなる扉のメッセージ
□	ミヤコ市(※1)	メインストーリー	リトグラムピースを4個入手後(※2)	「古い都の謎に巡り合えそうだ。」
□	プールクーラ(※1)	メインストーリー	リトグラムピースを4個入手後(※3)	「魔法のように謎が解けそうだ。」
□	ヨミ	メインストーリー	リトグラムピースを4個入手後(※4)	「謎は闇の中に沈んでいるようだ。」
□	マーレ・ノストラム	メインストーリー	リトグラムピースを1個入手後	「謎は広がる海の彼方で見つかるようだ。」
□	コスモス	メインストーリー	リトグラムピースを5個入手後	「謎な世界の謎のようだ。」
□	サンク	メインストーリー	リトグラムピースを1個入手後	「神殿が謎を解いてくれるようだ。」
□	コルディセップ	メインストーリー	リトグラムピースを5個入手後	「謎は掘り起こさねばならないようだ。」
□	アヴァロン	―	―	グレートツリー、キャピトルシティの次に必ず行くことになる
□	デルタベース	メインストーリー	リトグラムピースを1個入手後	「謎を探求する場所のようだ。」
□	カマラ	メインストーリー	リトグラムピースを1個入手後	「謎が花開きそうだ。」
□	グレロン	メインストーリー	リトグラムピースを1個入手後	「謎さえも凍りついているようだ。」
□	クロウレルム	メインストーリー	リトグラムピースを1個入手後	「謎は砂の中に埋もれているようだ。」
□	プロヴィデンス	メインストーリー	※5	「ここは謎を見守る場所のようだ。」
□	ヴェルミーリオ	メインストーリー	リトグラムピースを5個入手後	「大きな謎がすべての出来事の背後にあるようだ。」
□	ブライトホーム	メインストーリー	リトグラムピースを5個入手後	「戦いの先に謎の答えがあるようだ。」
□	キャピトルシティ	メインストーリー	―	拠点となる世界
□	グレートツリー	メインストーリー	―	初回に探索する。2周目以降はスキップ可能

※1：プールクーラを先にクリアすると、その周回ではミヤコ市へは行けなくなる。
※2：御堂編をクリアしている必要がある。
※3：アメイヤ編をクリアしている必要がある。
※4：シウグナス編をクリアしている必要がある。
※5：ほかの主人公でプロヴィデンスをクリアしている、もしくはボーニー＆フォルミナ編でプロヴィデンス以外の世界をすべて訪れたことがあり、かつ現周回でリトグラムピースを5個入手している必要がある。

ボーニー＆フォルミナ編での初期パーティメンバー

人間2人とモンスター3体の初期パーティとなる。モンスターは武器と主防具を装備できないので、ボーニーとフォルミナの装備品を強化し、ミャオたちには魔具を装備させて、モンスターを吸収していこう。なお、ボーニー＆フォルミナ編では、唯一主人公全員を仲間にすることもできる。

首都警察巡査 ボーニー ブレア



HP	112	スキル		五行	
LP	10	片手剣	2	木	0
筋力	19	両手剣	1	火	2
技術力	16	片手銃	2	土	1
運動性	18	両手銃	1	金	0
体力	17	体術	3	水	0
知力	13	術	1		
集中力	15	―	―		

首都警察巡査 フォルミナ フランクリン



HP	104	スキル		五行	
LP	11	片手剣	1	木	1
筋力	18	両手剣	2	火	0
技術力	19	片手銃	3	土	0
運動性	15	両手銃	3	金	0
体力	16	体術	1	水	2
知力	16	術	1		
集中力	22	―	―		

ネコ系大型獣 ミャオ



HP	104	スキル		五行	
LP	9	モン技	3	木	2
筋力	17	術	1	火	0
技術力	17	―	―	土	1
運動性	19	―	―	金	0
体力	16	―	―	水	3
知力	17	―	―		
集中力	18	―	―		

ネコ系大型獣 パー



HP	102	スキル		五行	
LP	9	モン技	3	木	3
筋力	13	術	1	火	2
技術力	17	―	―	土	0
運動性	19	―	―	金	1
体力	13	―	―	水	0
知力	16	―	―		
集中力	13	―	―		

ネコ系大型獣 ヒス



HP	103	スキル		五行	
LP	9	モン技	3	木	1
筋力	17	術	1	火	0
技術力	19	―	―	土	3
運動性	20	―	―	金	2
体力	18	―	―	水	0
知力	15	―	―		
集中力	18	―	―		

ボーニー&フォルミナ編クリアまでの流れ

■1周目

- キャピトルシティから開始
- グレートツリーへ
- 近くのツタを登るとバトル
- さらにツタを3回登って進むと、ミャオ、パー、ヒスが加入してバトル
  - 仲間加入：ミャオ、パー、ヒス
- さらにツタを登る
  - 戦闘 リザードフォートレス
- 「リトグラムピース1」を獲得。連接領域へ 1
- 連接領域からキャピトルシティへ
- キャピトルシティの大統領府専用エレベーターから連接領域へ
- 連接領域からアヴァロンへ。進め方によっては、アヴァロンで「リトグラムピース2」を獲得可能 1
- アヴァロンをクリアするとキャピトルシティへ
- 連接領域から各ワールドの探索を繰り返し、「リトグラムピース(三角形)」を8個集めて連接領域に入る
- メイン 帰るべき場所
- 【分岐】選択肢で分岐。選択肢「絶対にここでピースを～」を選んで、連接領域でリトグラムを完成させた場合は、連接領域でのラストバトルになり、キャピトルシティに戻らないままエンディングを迎える
  - 「室長の指示に従おう。」
    - キャピトルシティへ
    - キャピトルシティでリトグラム「謎めいた組織のリトグラム」に挑む。完成させても、「あきらめる」を選んでもバトルへ 2
    - 戦闘 生まれし苦悩[2]→全き世界(2連戦)
    - ボーニー&フォルミナ編クリア
  - 「絶対にここでピースを嵌めるべきだ。」
    - 【分岐】連接領域でリトグラム「謎めいた組織のリトグラム」を完成させた？
      - 完成させる
        - 戦闘 生まれし苦悩[2]→全き世界(2連戦)
        - ボーニー&フォルミナ編クリア
      - 「あきらめる」
        - キャピトルシティでリトグラム「謎めいた組織のリトグラム」に挑む。完成させても、「あきらめる」を選んでもバトルへ 2
        - 戦闘 生まれし苦悩[2]→全き世界(2連戦)
        - ボーニー&フォルミナ編クリア

■2周目以降

- キャピトルシティから開始
- 【分岐】選択肢で分岐
  - 「このまま先へ進む。」
    - グレートツリー探索部分をスキップ。ミャオ、パー、ヒスは加入済みで、「リトグラムピース1」も獲得済みの状態でキャピトルシティから始まる
  - 「事件を最初から辿りなおす。」
    - 1周目と同じ展開で最初から始める
- 各ワールドの探索を繰り返し、「リトグラムピース(三角形)」を7個集めて、連接領域からキャピトルシティに戻る
- リトグラム「謎めいた組織のリトグラム」に挑む。完成させても、「あきらめる」を選んでもバトルへ 2
- 戦闘 生まれし苦悩[2]→多様なる楽園(2連戦)
- ボーニー&フォルミナ編クリア

■各ワールドで操作する主人公

- ボーニーを操作するワールド
  ミヤコ市、ヨミ、マーレ・ノストラム(海賊・幽霊ルート)、コスモス(カン=ケルゥルート)、コルディセップ、デルタベース(赤一族・緑一族ルート)、グレロン、プロヴィデンス、ブライトホーム
- フォルミナを操作するワールド
  プールクーラ、マーレ・ノストラム(商船イーヴァルルート)、コスモス(寄生種ルート)、サンク、デルタベース(黄一族ルート)、カマラ、クロウレルム、ヴェルミーリオ、グレートツリー
- キャピトルシティでは、帰還前に操作していたほうを操作する





連接領域の「戦いの扉」の数

獲得したリトグラムピース(三角形)の数	戦いの扉の数
0～5個	0
6個以上	1

1 完成出来ないリトグラムはピースが揃うまで無視

「リトグラムピース1」は最初のグレートツリーで必ず獲得。次のアヴァロンでは、条件を満たした場合に2個目を獲得できるので、残りの6～7個を各ワールドで集める。キャピトルシティに帰還時、完成出来ないリトグラムが表示されるが、気にせずに三角形集めを続けよう。



⬆三角形の正式名称は、リトグラムピース1～8で、入手した順に数字がつく。



⬆8個全部集まるまで完成させることはできないので、画面を閉じて次のワールドへ行こう。

2 リトグラムを完成させる

リトグラムピースが集まったら、「謎めいた組織のリトラグム」に挑む。完成させた場合でも、あきらめた場合でもラストバトルの相手は同じだ。



⬆最後のリトグラムは少し難しい。正方形のピースを斜めに置くことがポイント。

ミヤコ市

お堂や寺院のほか、学校やショッピングモールもあるイーストアイランドの古都。
御堂の実家や彼の通う大学があり、アメイヤも見習い魔女の卒業最終試験で滞在中。



主要施設

1 ミヤコ帝大	6 ミヤコ劇場	11 洛学	16 洛水楼
2 山玄院	7 セコイアモール	12 桂北小学校	17 ホテル
3 鍾乳洞	8 五角堂	13 狛犬地蔵児童公園	18 御堂家
4 廃村	9 聖堂	14 泉家	●洛北駅、洛南駅、洛東駅間は電車で移動できる
5 洛北駅	10 洛東駅	15 洛南駅	

結界に護られた古都だが、近頃は怪異現象が頻発

ミヤコ市での展開は、御堂編、アメイヤ編、それ以外と、主人公によって大きく変わる。御堂編におけるミヤコ市は開始地点であり、各ワールドで精霊力を集めたあとに戻って最終バトルを迎える地でもある。アメイヤ編では、多数のネコを集める舞台で、各ワールドでネコを捕獲するたびに戻る活動拠点。ほかの主人公では、発生するサブイベントを進めていけばクリア可能。電車で3つの駅まで移動できる以外に特殊なギミックはない。

ミヤコ市のクリアまでの流れ 御堂編

■1～2周目

- ミヤコ市から開始後、ほかのワールドで木・火・金・水行の精霊力を得て、ミヤコ市に帰還する
- 【分岐】御堂の精霊獲得レベルが11以上、もしくは2周目以降？ 1
  - NO
    - メイン 五角堂へ
    - 御堂編クリア
  - YES
    - メイン 五角堂へ

↓

- メイン 山玄院 戦闘
- メイン セコイアモール
  - 1周目はリトグラム「祠の式札」を完成させる
- メイン 洛水楼 戦闘
  - 戦闘 山蜘蛛
- メイン 狛犬地蔵児童公園
  - 1周目はリトグラム「狛犬地蔵の紋様」を完成させる。正解は左から白、青、赤、黄、黒

↓

- 上記4つのメインストーリーをクリアする
  - バトル 大池の怪
  - バトル 怨念の渦
  - バトル 鍾乳洞の妖怪退治
  - バトル 橋に宿る霊
- 【分岐】何周目かで分岐

メイン 五角堂に待つ者
戦闘 生まれし苦悩[2]
クグツ以外の仲間がいる場合は概念「伝統の不文律」、いない場合は概念「超越する輪廻」を獲得。御堂編クリア

■3周目

ミヤコ市から開始後、ほかのワールドで木・火・金・水行の精霊力を得て、ミヤコ市に帰還する

メイン 五角堂へ
- メイン 山玄院 戦闘
- 戦闘 結界の邪霊[4]
- メイン セコイアモール 戦闘
- 戦闘 結界の邪霊[3]
- メイン 洛水楼 戦闘
- 戦闘 結界の邪霊[2]
- メイン 狛犬地蔵児童公園 戦闘
- 戦闘 結界の邪霊[1]

上記4つのメインストーリーをクリアする
- バトル 大池の怪
- バトル 怨念の渦
- バトル 鍾乳洞の妖怪退治
- バトル 橋に宿る霊

メイン 聖堂
連接領域からプロヴィデンスへ。連接領域には、バトル「戦いの扉」が2つ出現
- バトル 戦いの扉

プロヴィデンスで生まれし苦悩とのバトル。敗北しても進み、ミヤコ市に帰還後、この勝敗で分岐
戦闘 生まれし苦悩[1]

プロヴィデンスからミヤコ市へ帰還

【分岐】プロヴィデンスでの生まれし苦悩のバトルに勝利した？
- YES 概念「伝統の不文律」を獲得。御堂編クリア
- NO

メイン すべてを終わらせる時
戦闘 黄龍[2]
御堂編クリア

■4周目以降

【分岐】どちらのメインストーリーから始めるかで順番が変わる
- メイン 家へ帰る 戦闘
- 戦闘 セフィラス、バルキリー
- メイン 駅に父さんがいる
- メイン モールにお母様がいる
- メイン 倫子に会いに行く
- メイン 倫子を探して 戦闘
- 戦闘 パワーデビル、リリス

- メイン 倫子を探して 戦闘
- 戦闘 パワーデビル、リリス
- メイン 倫子に会いに行く
- メイン 倫子を探して 戦闘
- 戦闘 パワーデビル、リリス
- メイン 家へ帰る 戦闘
- 戦闘 セフィラス、バルキリー
- メイン 駅に父さんがいる
- メイン モールにお母様がいる

メイン 謎の男に会うために
メイン 結界の修復
メイン 決断の時

【分岐】選択分岐
- 「岩戸なんぞ無い方がええんや」
  - 御堂編クリア
- 「問題は岩戸やない」
  - 連接領域でラストバトルへ(→P.085)

ミヤコ市のクリアまでの流れ アメイヤ編

■1～4周目(前半)

【分岐】2周目以降の場合、序盤のイベントをやり直すか選択肢を選ぶ
- 「ネコ集めへゴー！」
  - 序盤をスキップ。ロロは加入済みで開始
  - ネコ捕獲。術「ブラッドフリーズ」を獲得、金行+1
- 「どうしてこうなったか、もう一度辿りなおす。」
  - 戦闘 天界の男[7](強制敗北)
  - 仲間加入：ロロ
  - メイン 緑の線の先
  - ネコ捕獲。術「ブラッドフリーズ」を獲得、金行+1

- メイン 洛南駅のネコ
- ネコ捕獲。武器「シャイニーブロッサム」を獲得
- メイン 灯台下暗し
- ネコ捕獲。武器「トゥインクルスター」を獲得
- メイン ご近所ネコ
- ネコ捕獲。武器「マジカルにゃん棒」を獲得

上記のメインストーリーをすべてクリア
仲間加入：加藤 忍

メイン 歩く人形 魔精 戦闘
仲間加入：ヴァッハ神(コピー)
戦闘 ボウ
ネコ捕獲。武器「ガトリングにゃん」を獲得
仲間加入：ボウ

- ネコ集めグループAのサブイベントが発生 2
- ネコを捕獲していくと、グループBまでのネコ集めサブイベントが順次発生

【分岐】何周目かで分岐
- 3周目以降
  - メイン 聖堂のネコ
  - サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域から次のワールドへ。ミヤコ市への帰還後は「3周目(後半)」か「4周目(後半)」のチャートへ
- 1～2周目
  - メイン 大きなカエル
  - サブイベントを2つクリアすると発生
  - メイン 湖での遭遇 魔精 戦闘
  - ネコ捕獲。知力+4
  - ネコを捕獲していくと、グループCまでのネコ集めサブイベントが順次発生

P.100へ

1 御堂編の展開

御堂編は4周目まで進めると真相が明らかになる。ただし、1周目で精霊獲得レベル(→P.085)を11以上にしてミヤコ市に帰還した場合、次回は2周目を飛ばして3周目の展開になるため、真相に早く近づける。

2 アメイヤ編のネコ集め

アメイヤ編のミヤコ市では、サブイベントと一部のメインストーリーをクリアするごとにネコを捕獲でき、アメイヤの知力が上昇したり、装備品と術を獲得できたりする。発生するメインストーリーは周回で変わるが、ネコを捕獲できるサブイベントは、どの周回でもP.102に掲載した出現グループの順で発生する。魔精を満杯まで満たす100点エンドを目指す場合は、サブイベントは最低限にとどめること(詳細はP.091)。

P.099から

【分岐】何周目かで分岐

2周目

メイン 聖堂のネコ
サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域から次のワールドへ。ミヤコ市への帰還後は「2周目(後半)」のチャートへ

1周目

メイン お化けブランコ 魔精 戦闘
サブイベントを2つクリアすると発生。ネコ捕獲。副防具「ねこの魔除け鈴」を獲得

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループDまで)

メイン 聖堂のネコ
サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域へ

■1周目(後半)

1つ目のワールド(グレロン)から帰還(魔精+1)

ネコを新たに3匹捕獲するか、現周回で捕獲したネコが21匹以上だと、未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループEまで)

メイン 大きな鳥 魔精 戦闘
サブイベントを2つクリアすると発生。ネコ捕獲。副防具「ねこハット」を獲得

ネコを新たに3匹捕獲するか、現周回で捕獲したネコが21匹以上だと、未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループFまで)

メイン 誘うネコ
サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域へ

2つ目のワールドから帰還(魔精+1)

【分岐】ミヤコ市に戻った時点でネコを29匹以上集めており、かつ魔精が+6以上である？ 3

YES
プールクーラへ移動
アメイヤ編クリア(60点エンド)

NO
未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループFまで)

メイン 花粉注意報
サブイベントを2つクリアすると発生

メイン 花粉の発生源 魔精 戦闘
ネコ捕獲。知力+4

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループFまで)

メイン 再会 魔精
サブイベントを2つクリアすると発生。ネコ捕獲。知力+4
プールクーラへ移動してアメイヤ編クリア(80点エンド)

■2周目(後半)

1つ目のワールドから帰還(魔精+1)

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループDまで)

メイン 学園の珍客 魔精 戦闘
サブイベントを2つクリアすると発生。ネコ捕獲。知力+4

ネコを新たに3匹捕獲するか、現周回で捕獲したネコが21匹以上だと、未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループEまで)

メイン 誘うネコ
サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域へ

2つ目のワールドから帰還(魔精+1)

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループFまで)

メイン ミヤコ帝大のネコ
サブイベントを2つクリアすると発生
【分岐】シウグナス編をクリア済みかどうかで分岐

シウグナス編を1回以上クリアしている

メイン 鍾乳洞に消えたネコ 魔精 戦闘 ×2
戦闘 デコバットほか→クラーケン(2連戦)

メイン 所縁の地
ネコ捕獲。知力+4

シウグナス編をクリアしていない

メイン 鍾乳洞に消えたネコ 魔精 戦闘 ×2
戦闘 デコバットほか→クラーケン(2連戦)
ネコ捕獲。知力+4

ネコを新たに3匹捕獲するか、現周回で捕獲したネコが21匹以上だと、未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループFまで)

メイン はぐれネコ
サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域へ

3つ目のワールドから帰還(魔精+1)

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループFまで)

メイン 再会 魔精
サブイベントを2つクリアすると発生。ネコ捕獲。知力+4

【分岐】選択肢で分岐

「ロロの言う通り。胸を張って、プールクーラへ帰ろう！」
プールクーラへ移動
アメイヤ編クリア(80点エンド)

「魔力をもう少しだけでも取り戻したいな。」
未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループGまで)

メイン 世界を駆けるネコ
サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域へ

4つ目のワールドから帰還(魔精+1)

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループHまで)

メイン 石像の祟り 魔精 戦闘
サブイベントを2つクリアすると発生
【分岐】選択肢で分岐。魔精を獲得できるのは選択肢「魔女の力で魔物を調伏する。」を選んだ場合のみ

「魔女の力で魔物を調伏する。」
戦闘 狛犬
魔精+1

「お供え物をして、謝る。」

【分岐】捕獲可能なネコをすべて集めている？ 4

YES
プールクーラへ移動
アメイヤ編クリア(ネコ100%エンド)

NO
ネコを新たに3匹捕獲するか、現周回でネコを26匹捕獲する

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループHまで)

メイン 不思議なペット
サブイベントを2つクリアすると発生

メイン 川にいるペット 魔精 戦闘
【分岐】選択肢で分岐。魔精を獲得できるのは選択肢「二人には悪いけど～」を選んだ場合のみ

「二人には悪いけど、魔精を集めないと！」
戦闘 タツノオトシゴ
プールクーラへ移動
アメイヤ編クリア(100点エンド)

「魔精を消費してでも、二人を助ける！」
戦闘 タツノオトシゴ

【分岐】サブイベントを進めて残りのネコをすべて捕獲した？ 4

YES
プールクーラへ移動
アメイヤ編クリア(ネコ100%エンド)

NO
メイン 割れた鏡 魔精 戦闘
サブイベントを2つクリアすると発生
【分岐】バトルに勝利後、リトグラム「割れた鏡」を完成させた？ 5

NO
メイン 鏡の修復

YES

3 1周目の結末は2通り

アメイヤ編1周目のエンディングは、60点エンドと80点エンドの2つ。ミヤコ市のサブイベントでネコを捕獲しすぎると、魔精が6個溜まった時点で60点エンドへ進んでしまう。80点エンドを目指す場合は注意。

4 ネコを全38匹集めてしまうと

ネコを38匹全部集めた時点でネコ100%エンドへ進んでしまう。ネコ100%&魔精満杯のパーフェクトエンドを目指す場合は、ミヤコ市のサブイベントは、メインストーリーがないとき以外に選ばないように。

5 「割れた鏡」を完成させる

バトルに勝利後、「割れた鏡」のリトグラムを完成させる。完成図の一例は右のとおり。



未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループHまで）

ネコ捕獲。副防具「ねこグローブ」を獲得

【分岐】ほかの主人公でプールクーラの色魔女クエストを黒青赤黄白すべてクリアしている？ 6

NO

プールクーラへ移動

アメイヤ編クリア（パーフェクトエンド）

YES

プールクーラへ移動し、災厄ルートへ（→P.107）

■3周目（後半）

1つ目のワールドから帰還（魔精＋1）

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループCまで）

メイン お化けブランコ 魔精 戦闘

サブイベントを2つクリアすると発生。ネコ捕獲。副防具「ねこの魔除け鈴」を獲得

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループDまで）

メイン 学園の珍客 魔精 戦闘

サブイベントを2つクリアすると発生。ネコ捕獲。知力+4

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループEまで）

メイン 誘うネコ

サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域へ

2つ目のワールドから帰還（魔精＋1）

メイン ミヤコ帝大のネコ

サブイベントを2つクリアすると発生

【分岐】シウグナス編をクリア済みかどうかで分岐

シウグナス編を1回以上クリアしている

メイン 鍾乳洞に消えたネコ 魔精 戦闘 ×2

戦闘 モンスター→クラーケン（2連戦）

メイン 所縁の地

ネコ捕獲。知力+4

シウグナス編をクリアしていない

メイン 鍾乳洞に消えたネコ 魔精 戦闘 ×2

戦闘 モンスター→クラーケン（2連戦）

ネコ捕獲。知力+4

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループEまで）

メイン 花粉注意報

サブイベントを2つクリアすると発生

メイン 花粉の発生源 魔精 戦闘

ネコ捕獲。知力+4

メイン はぐれネコ

サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域へ

3つ目のワールドから帰還（魔精＋1）

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループHまで）

【分岐】選択肢で分岐

「ロロの言う通り。胸を張って、プールクーラへ帰ろう！」

プールクーラへ移動

アメイヤ編クリア（80点エンド）

「魔力をもう少しだけでも取り戻したいな。」

ネコを新たに3匹捕獲するか、現周回でネコを21匹捕獲する

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループHまで）

メイン 動く木の噂

サブイベントを2つクリアすると発生

メイン 廃村の木 魔精 戦闘

ネコ捕獲。副防具「ねこの靴下」を獲得

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループHまで）

ネコを新たに3匹捕獲するか、現周回でネコを21匹捕獲する

メイン 世界を駆けるネコ

サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域へ

4つ目のワールドから帰還（魔精＋1）

【分岐】過去周回を含めてミヤコ市の魔精イベント全12種をクリアしている？ 7

NO

プールクーラへ移動

アメイヤ編クリア（100点エンド）

YES

【分岐】選択分岐

「ミヤコ市に残りたいけど、ちょっと色々あって――」

アメイヤ編クリア（ミヤコ市エンド）

「関東に帰るの。お別れだね、蓮君。」

プールクーラへ移動

アメイヤ編クリア（100点エンド）

■4周目（後半）

1つ目のワールドから帰還（魔精＋1）

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループCまで）

メイン お化けブランコ 魔精 戦闘

ネコ捕獲。副防具「ねこの魔除け鈴」を獲得

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループDまで）

メイン 誘うネコ

サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域へ

2つ目のワールドから帰還（魔精＋1）

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループEまで）

メイン 大きな鳥 魔精 戦闘

サブイベントを2つクリアすると発生。ネコ捕獲。副防具「ねこハット」を獲得

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループFまで）

メイン はぐれネコ

サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域へ

3つ目のワールドから帰還（魔精＋1）

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループFまで）

メイン 花粉注意報

サブイベントを2つクリアすると発生

メイン 花粉の発生源 魔精 戦闘

ネコ捕獲。知力+4

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループFまで）

メイン 世界を駆けるネコ

サブイベントを2つクリアすると発生。連接領域へ

4つ目のワールドから帰還（魔精＋1）

【分岐】選択肢で分岐

「ロロの言う通り。胸を張って、プールクーラへ帰ろう！」

プールクーラへ移動

アメイヤ編クリア（80点エンド）

「魔力をもう少しだけでも取り戻したいな。」

ネコ集めを続行

未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生（グループHまで）

メイン 動く木の噂

サブイベントを2つクリアすると発生

メイン 廃村の木 魔精 戦闘

ネコ捕獲。副防具「ねこの靴下」を獲得

メイン 石像の祟り 魔精 戦闘

サブイベントを2つクリアすると発生

【分岐】選択肢で分岐。魔精を獲得できるのは選択肢「魔女の力で魔物を調伏する。」を選んだ場合のみ 8

P.102へ

6 色魔女クエストの影響

2周目と4周目の終盤で災厄ルートへ進むには、ほかの主人公でプールクーラの色魔女クエスト（→P.106）をすべてクリアしている必要がある。条件を満たしていない場合はパーフェクトエンドを迎える。

7 魔精イベントが分岐に影響

ミヤコ市の一部のメインストーリーは、クリア時に魔精が溜まる。これを魔精イベントと呼び、チャートには［魔精］アイコンを記載した。12種類ある魔精イベントをすべて見ていることが、分岐条件の1つ。



⬆一部の魔精イベントは、選択肢次第では魔精が得られない。詳細はP.088を参照。

P.101から

「魔女の力で魔物を調伏する。」

- **戦闘** 狛犬
  - 魔精+1。ネコ捕獲。副防具「肉球シューズ」を獲得
- プールクーラへ移動
- アメイヤ編クリア(100点エンド)

「お供え物をして、謝る。」

- ネコ捕獲。副防具「肉球シューズ」を獲得
- 未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループHまで)

メイン 不思議なペット

サブイベントを2つクリアすると発生

メイン 川にいるペット 魔精 戦闘

【分岐】選択肢で分岐。魔精を獲得できるのは選択肢「二人には悪いけど、魔精を集めないと！」を選んだ場合のみ 9

「二人には悪いけど、魔精を集めないと！」

- **戦闘** タツノオトシゴ
  - 魔精+1。ネコ捕獲。副防具「ねこ耳マフラー」を獲得。プールクーラへ移動
- アメイヤ編クリア(100点エンド)

「魔精を消費してでも、二人を助ける！」

- **戦闘** タツノオトシゴ
  - ネコ捕獲。副防具「ねこ耳マフラー」を獲得
- 未クリアのネコ集めのサブイベントが上から順次発生(グループHまで)

【分岐】サブイベントを進めてネコを計38匹捕獲した？

YES

- プールクーラへ移動
- アメイヤ編クリア(ネコ100%エンド)

NO

メイン 割れた鏡 魔精 戦闘

サブイベントを2つクリアすると発生

戦闘 バルキリー、セフィラス

【分岐】バトルに勝利後、リトグラム「割れた鏡」を完成させた？

NO

- **メイン** 鏡の修復

YES

ネコ捕獲。副防具「ねこグローブ」を獲得

【分岐】ほかの主人公でプールクーラの色魔女イベントを黒青赤黄白すべてクリアしている？

NO

- プールクーラへ移動
- アメイヤ編クリア(パーフェクトエンド)

YES

プールクーラへ移動し、災厄ルートへ(→P.107)

■5周目以降

5周目以降は、2周目と4周目のパターンを交互に繰り返す

ネコ集めのサブイベントの出現グループ

グループ	数	ヴィジョン名	効果
A	1	お昼寝ネコ	知力+2
	2	木登り下手のネコ	【術】マジカルハーモニー、金行+1
	3	洛北駅のネコ	【副防具】ねこシュシュ
B	4	道端のネコ	【副防具】またたびチャーム
	5	臨時招きネコ	知力+2
	6	古めかしい建物とネコ	知力+2
	7	電車好きのネコ	知力+2
	8	灯籠の中のネコ	知力+2
C	9	バイクの陰のネコ	知力+2
	10	木陰のネコ	知力+2
	11	聖堂を眺めるネコ	知力+2
D	12	洛東駅のネコ	【術】ヴァーミリオンサンズ、金行+1
	13	水面を見つめるネコ	知力+2

グループ	数	ヴィジョン名	効果
D	14	酔っ払いネコ	知力+2
E	15	欄干のネコ	知力+2
	16	イヌとネコ	知力+2
	17	何かを察知するネコ	知力+2
F	18	セコイアモールを見ているネコ	知力+2
	19	マンション群とネコ	知力+2
	20	滝とネコ	【術】マジックプレス、金行+1
G	21	鍾乳洞とネコ	【術】塔、金行+1
	22	音楽を聴くネコ	知力+10
	23	街道沿いのネコ	知力+10
H	24	通学路のネコ	知力+10

ミヤコ市のクリアまでの流れ シウグナス編／ディーヴァ編／ボーニー&フォルミナ編

■共通

サブ 駅前の出会い

【分岐】主人公または選択肢で分岐 10

- シウグナス編で「この男と旅するのも悪くないだろう。」を選択、またはディーヴァ編→御堂同行ルートへ
- シウグナス編で「人斬の過去を辿る方が大事だ。」を選択、またはボーニー&フォルミナ編→祠ルートへ

■御堂同行ルート

御堂が同行

- **バトル** 鍾乳洞の妖怪退治
- **バトル** 橋に宿る霊
  - クリア後はバトル「鍾乳洞の妖怪退治」が発生し、繰り返しになる
- **バトル** 怨念の渦
- **バトル** 大池の怪
  - クリア後はバトル「怨念の渦」が発生し、繰り返しになる

サブ 山玄院の泉 戦闘

素材「水の結晶」×10を獲得

サブ 忘れられた祠 戦闘

【分岐】リトグラム「祠の式札」を完成させた？

8 あえて魔精を取らない

メイン「石像の祟り」では、選択肢「魔女の力で魔物を調伏する。」を選んだ場合のみ魔精+1だが、魔精を取ると100点エンドへ進む。災厄ルートへ進みたい場合は、「お供え物をして、謝る。」を選ぼう。

9 パーフェクトエンドの条件が成立

メイン「川にいるペット」も、選択肢で魔精を獲得するかどうか変わる魔精イベント。災厄ルートへ進みたい場合は、「魔精を消費してでも、二人を助ける！」を選ぼう。ここまでネコの捕獲を最小限に抑えていれば、「川にいるペット」のクリアで35匹目のネコを捕獲。サブイベントを2つクリアしてネコを2匹捕獲すると、メイン「割れた鏡」が発生するので、これで38匹目のネコを捕獲して、魔精も10になる。

NO

サブ 洛水楼 戦闘
戦闘 山蜘蛛

サブ ご利益のある滝

YES

ディーヴァ編以外はリトグラム完成後にバトル。素材「木の結晶」×10を獲得

サブ 洛水楼 戦闘
戦闘 山蜘蛛

サブ 父の想い
副防具「花のお守り」を獲得

サブ 不思議なお地蔵様
下記のサブイベントを進めて5色のタイルを集める

サブ 観光ホテルでの目撃情報

サブ 冥界のプリマドンナ 戦闘
「黄色いタイル」を獲得

サブ カエル狂暴化事件 戦闘
「黒いタイル」を獲得

サブ ミヤコ帝大での目撃情報

サブ 動く木の正体 戦闘
「青いタイル」を獲得

サブ 学校の怪談 戦闘
「白いタイル」を獲得

サブ 女子高生の噂話
サブ「観光ホテルでの目撃情報」か「ミヤコ帝大での目撃情報」のクリアで発生

サブ 売店の娘

サブ ウメさんの姉さん

サブ タケさんの姉さん

サブ 乗り捨てられたバイク
「赤いタイル」を獲得

【分岐】サブ「忘れられた祠」でリトグラム「祠の式札」を完成させた？

あきらめている

サブ 狛犬地蔵の紋様

完成させている

サブ 狛犬地蔵

リトグラム「狛犬地蔵の紋様」を完成させる。正解は左から白、青、赤、黄、黒。ヒントを聞き直さずに完成させると、素材「金の結晶」×10を獲得

【分岐】サブ「忘れられた祠」でリトグラム「祠の式札」を完成させた？

あきらめている

サブ 式札の再修復

完成させている

サブ 陰謀 戦闘
戦闘 黄龍[1]

シウグナス編

サブ 八条郁子
若 七緒実を仲間にしている場合は離脱し、サブ「観光客」で観光客を眷属化している場合はシウグナスの最大LPが1減る 11

シウグナス編

サブ 若七緒実
仲間加入：若 七緒実

メイン （主人公により名称変動）
御堂を誘う選択肢を選ぶと加入
仲間加入：御堂 綱紀
概念「伝統の不文律」を獲得。連接領域か次のワールドへ

■祠ルート

御堂とは別行動

バトル 鍾乳洞の妖怪退治

バトル 橋に宿る霊
クリア後はバトル「鍾乳洞の妖怪退治」が発生し、繰り返し

バトル 怨念の渦

バトル 大池の怪
クリア後はバトル「怨念の渦」が発生し、繰り返し

ボーニー＆フォルミナ編

上記4つのバトルイベントすべてに勝利した場合、「リトグラムピース」を獲得。メインストーリーのヴィジョンを選べば連接領域かキャピトルシティに移動できる。ただし、サブ「陰謀」をクリアせずに帰還する場合、御堂を仲間にできず、概念も獲得できない

サブ 忘れられた祠 戦闘
素材「木の結晶」×10を獲得

サブ 芸術の発信地
エミリー ブライアントが仲間になっている場合は発生しない

サブ 山玄院の泉 戦闘
素材「水の結晶」×10を獲得

サブ 女子たちの青春

サブ 洛水楼 戦闘
戦闘 山蜘蛛

サブ 子どもたちの学び舎

サブ 不思議なお地蔵様 戦闘
シウグナス編のみバトルが発生し、素材「金の結晶」×10を獲得

サブ 陰謀 戦闘
戦闘 黄龍[1]

シウグナス編

サブ 人斬の闇 戦闘
戦闘 クラーケン
人斬を眷属化するか選ぶ。武器「さるぼぼ」を獲得

ボーニー＆フォルミナ編

バトルイベント4つをクリアしていない場合は、すべてクリアして「リトグラムピース」を獲得する

メイン （主人公により名称変動）
御堂を誘う選択肢を選ぶと加入
仲間加入：御堂 綱紀
概念「伝統の不文律」を獲得。連接領域か次のワールドへ

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
人斬	+1	サブ「駅前の出会い」で選択肢「人斬の過去を辿る方が大事だ。」を選んで進める
観光客	+1	サブ「駅前の出会い」で選択肢「この男と旅するのも悪くないだろう。」を選んで進める(※)

※：観光客を眷属化した状態でサブ「八条郁子」をクリアすると、観光客の眷属化がリセットされ、LP+1の効果もなくなる。

10 御堂と同行するか選ぶ

御堂と行動をともにする御堂同行ルートと、御堂と別れる祠ルートの2つがある。ディーヴァ編は御堂同行ルート、ボーニー＆フォルミナ編は祠ルートとなるが、シウグナス編の場合は選択肢で決まる。人斬の眷属化イベントを見る場合は、「人斬の過去を辿る方が大事だ。」を選ぼう。



↑どちらのルートを進んでも、最後は御堂を誘う選択肢を選ぶことで彼を仲間にできる。

11 シウグナス編は八条郁子に注意

サブ「八条郁子」をクリアすると、仲間にした若 七緒実は離脱し、サブ「観光客」の眷属化イベントで増加した最大LP+1もリセットされてしまう。眷属化イベントと若 七緒実の加入後はサブ「八条郁子」を選ばずにクリアする、もしくは先にサブ「八条郁子」を見るようにしよう。

プールクーラ

大魔女と5人の賢者が治める魔女の世界。一世代に一度ほどの周期で災厄が訪れ、今回の災厄は結晶化。召喚された来訪者は「みまもりびと」として、魔女の戦いを見守る。



主要施設

1 鉱山
2 霧の古城
3 魔女の温室
4 黒鳥城
5 白獅子宮
6 光の塔
7 青い深森
8 青春の木
9 地溝帯の入り口
10 火炎要塞
11 黄昏の風車
12 灼熱の塔
13 黒水門
14 従士の集落

魔女たちの戦いを見届け、5つの戦場の結晶化を防ぐ

プールクーラには、黒青赤黄白の5つの拠点(戦場)があり、バトルやイベントでターンが経過するごとに結晶化が進む。下の図のとおり、ヴィジョンの色が緑→黄→赤と結晶化が進み、放置した拠点は落城する。アメイヤ編以外の主人公は、「みまもりびと」として、結晶化を防ぐ魔女たちの戦いを見届けることになる。魔女たちの戦いは、毎回、見守るか戦うかの選択肢が表示され、見守る場合は魔女の勝利で即終了し、戦う場合は魔物とのバトルになる。このバトルで負けた場合も、結晶化が進む。見守るかバトルに勝利すると、結晶化は後退し、緑の状態から後退させると防衛成功になる。アメイヤ編の場合は、エンディングで訪れるだけだが、災厄ルートになった場合のみ、プールクーラに帰還後もメインストーリーとバトルが展開することになる。



⬅御堂編ではリタ、御堂編以外はアメイヤが案内人。それぞれ条件を満たせば最後に仲間にすることが可能。



⬅5つの戦場で同時に結晶化が進むため、1つの拠点ばかりを防衛していると、ほかを守り切れない。

戦場の結晶化段階を示すヴィジョンの色



戦場イベントと結晶化の侵攻

- 黒青赤黄白の5つの魔女の戦場は、放置すると1～3ターンごとに結晶化が進む
- 結晶化の進行に応じてヴィジョン名が変わり、「結晶化の始まり」or「魔女の攻勢」→「侵攻する結晶」or「反撃の魔女」→「～の危機」→落城、となる
- 戦場では、見守りに徹するか、魔女たちの戦いに参加するかを選ぶ。見守る場合はバトルは発生せず、結晶化は後退。参加した場合はバトルになり、勝利で結晶化が後退し、敗北で結晶化が進む

開始時の戦場の状況(※1)

周回	黒の戦場	青の戦場	赤の戦場	黄の戦場	白の戦場
1周目(イージー)	侵攻する結晶	★青春の木の危機	★火炎要塞の危機	★黄昏の風車の危機	結晶化の始まり
2周目(ノーマル)	★黒鳥城の危機	侵攻する結晶	★火炎要塞の危機	侵攻する結晶	★白獅子宮の危機
3周目(ハード)	侵攻する結晶	侵攻する結晶	侵攻する結晶	結晶化の始まり	★白獅子宮の危機(※2)

※1：★は落城が近い危険な状態を示す。　※2：シウグナス編とボーニー&フォルミナ編は「侵攻する結晶」。

プールクーラのクリアまでの流れ
御堂編／シウグナス編／ディーヴァ編／ボーニー＆フォルミナ編

■御堂編の1周目

メインストーリーのヴィジョンを進めると、サブイベントは消滅する

- サブ　青春の木
  - バトル　温室
- サブ　白獅子宮
  - バトル　白い鉱石の鉱山
- サブ　火炎要塞
  - バトル　灼熱の塔
- サブ　黄昏の風車
  - バトル　大地の溝
- サブ　黒水門　戦闘
  - 戦闘　ヤング・サン×4
  - リトグラム「黒魔女の水路」を完成させる。上と下のピースを入れ替えるのが正解。完成させるとバトルになり、勝利すると上記のバトルイベントのヴィジョンはすべて消滅する
- サブ　黒鳥城

4つの精霊バトルのいずれかを終了すると、残りの3つは消滅する

- メイン　力ある者　戦闘
- メイン　青い深森の精霊　戦闘
- メイン　ちょうどいい精霊　戦闘
- メイン　格下の精霊　戦闘

木行の精霊力を得る

- メイン　光の塔
  - 仲間加入：リタ キャリクス
  - 連接領域へ

■御堂編の2周目以降／御堂編以外の1周目以降

黒赤黄白のうち、いずれかの色魔女クエストを進める。クリア済みの色魔女クエストは、すべての色魔女クエストを終えるまで発生しない。2周目（御堂編は3周目）以降は、青を加えた5色の色魔女クエスト（御堂編は青を除く4色）をすべてクリア済みの場合、序盤の選択肢で魔女世界についての説明を求めると、色魔女クエストの進行を初回状況にリセットできる　1

各色魔女クエストのチャートを参照（→P.106）

【分岐】18回目の戦場イベント終了後に灰色の魔女介入イベントが発生し、選択肢で分岐。2周目以降の場合は、11回目の戦場イベント終了時にも同様のイベントが発生　3

灰色の魔女を受け入れる

- メイン　災厄を終わらせる時
  - 3周目以降かつ前回に灰色の魔女を受け入れる選択をしてクリアした状態で、灰色の魔女と戦う選択肢を選んだ場合はバトル
  - 戦闘　灰色の魔女［2］
  - バトルの有無に関わらず、素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得
  - 【御堂】精霊イベントへ
  - 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
  - 概念「キラキラ光る」を獲得。連接領域か次のワールドへ

灰色の魔女を拒否

そのまま進行

下記のいずれかの条件を満たすと、大魔女が登場

- ・すべての戦場の結晶が消滅する
- ・黒赤黄白のいずれかの色魔女クエストの進行中にほかの拠点がすべて落城する
- ・黒赤黄白のいずれかの色魔女クエストを1周目は1つ、2周目以降は2つ最後まで進める
- ・戦場イベントを20回終える

御堂編（2周目）

色魔女クエストの進行中に選んだ選択肢に応じた五行のメインストーリーヴィジョンが発生。3ヵ所から難易度を選んでバトル。対応する五行の精霊力を得る

御堂編（3周目以降）

落城した戦場がある場合は上記の2周目と同様。落城がなかった場合は、手に入れていない精霊バトルが発生する

- メイン　黒い湖の精霊　戦闘
  - 水行の精霊力を得る。後半のイベントに続く
- メイン　青い深森の精霊　戦闘
  - 木行の精霊力を得る。後半のイベントに続く
- メイン　赤い炎塔の精霊　戦闘
  - 火行の精霊力を得る。後半のイベントに続く
- メイン　白い鉱石の精霊　戦闘
  - 金行の精霊力を得る。後半のイベントに続く

- メイン　災厄を終わらせる秋（とき）　戦闘
  - 戦闘　青の災厄、赤の災厄、黄の災厄、黒の災厄、白の災厄
  - 未入手の精霊力をランダムで得る
  - 仲間加入：リタ キャリクス
  - 概念「キラキラ光る」を獲得。連接領域へ

ボーニー＆フォルミナ編

- メイン　三角形の導き
  - 「リトグラムピース」を獲得

御堂編以外

- メイン　災厄を終わらせる時

御堂編以外の2周目以降で落城なし

- メイン　災厄を終わらせる秋（とき）　戦闘
  - 戦闘　青の災厄、赤の災厄、黄の災厄、黒の災厄、白の災厄
  - 素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得。敗北時はゲームオーバー
  - 仲間加入：アメイヤ アシュリン
  - 概念「キラキラ光る」を獲得。連接領域へ

御堂編以外で全戦場が落城

- メイン　災厄がすべてを飲み込む
  - 連接領域へ

【分岐】色魔女クエストの進め方に応じて分岐

- サブ　旅立ちを待つ魔女
  - 黄魔女クエストのサブ「帰還した黄昏の風車」（→P.106）で選択肢「一緒に行こう。」を選んでいると発生。赤の従士を仲間にすると消滅　2
  - 誘う選択肢を選ぶと黄の魔女ウィルマが加入し、サブ「暗殺者の魂」は消滅
  - 【分岐】3周目（御堂編は4周目）以降の場合、下記の条件をすべて満たしていると、黄の魔女ウィルマ（ゴーレム版）が加入する。人間版とゴーレム版のどちらも仲間にしたことがある場合はランダムで決まる
  - ・開始時にプールクーラについて説明してもらう選択肢を選ぶ
  - ・黄の魔女ウィルマ（人間版）を仲間にしたことがある
  - ・すべての色魔女クエストをクリア済み（御堂編のみ青の魔女クエストは除外）
  - 仲間加入：黄の魔女ウィルマ
- サブ　暗殺者の魂
  - 赤魔女クエストのサブ「手に入れた解毒薬」（→P.106）をクリアしていると発生。従士の集落へは、光の塔の近くに出現する魔法のホウキを利用して向かう。黄の魔女ウィルマを仲間にすると消滅　2
  - 誘う選択肢を選ぶと、赤の従士が加入し、サブ「旅立ちを待つ魔女」は消滅
  - 仲間加入：赤の従士

御堂編

- メイン　災厄を終わらせる時
  - 黄の魔女ウィルマか赤の従士を先に仲間にすると、このルートは消滅する

P.106へ

1 5つの色魔女クエストの全クリアを目指す

御堂編の1周目以外では、結晶化を防ぐメインストーリと同時に色魔女クエストを進められる。色魔女クエストとは、黒青赤黄白の5つの魔女ごとのサブイベントで、最初に防衛した色の魔女クエストを進めることになる。アメイヤ編で災厄ルートに進むには、この色魔女クエストをアメイヤ以外の主人公で5つすべてクリアしていることが条件の1つになっている。また、黄の魔女ウィルマを再び仲間にする条件でもある。

2 仲間にできるのはどちらか

黄魔女クエストを進めると黄の魔女ウィルマ、赤魔女クエストを進めると赤の従士を仲間にできるが、2人同時は不可能。また、ウィルマか赤の従士を仲間にすると、リタとアメイヤは仲間にできなくなる。

ミヤコ市
プールクーラ
ヨミ
マーレ・ノストラム
コスモス
サンク
コルディセップ
アヴァロン
デルタベース
カマラ
グレロン
クロウレルム
プロヴィデンス
ヴェルミーリオ
ブライトホーム
キャピトル シティ
グレートツリー

P.105から

【分岐】選択分岐

リタを応援

素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個と「災厄の欠片」を個獲得

自分が戦う

戦闘 青の災厄、赤の災厄、黄の災厄、黒の災厄、白の災厄

勝利すると素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得。敗北するとゲームオーバー。ウィルマか赤の従士を仲間にしている場合は、バトルは発生せず、リタは仲間にできない 4

仲間加入：リタ キャリクス

概念「キラキラ光る」を獲得。連接領域か次のワールドへ

御堂編以外

メイン 災厄を終わらせる時

【分岐】選択分岐

アメイヤを応援

「災厄の欠片」、素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得

自分が戦う

戦闘 青の災厄、赤の災厄、黄の災厄、黒の災厄、白の災厄

勝利すると素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを4個獲得。敗北するとゲームオーバー。ウィルマか赤の従士を仲間にしている場合は、バトルは発生せず、アメイヤは仲間にできない 4

仲間加入：アメイヤ アシュリン

概念「キラキラ光る」を獲得。連接領域か次のワールドへ

色魔女クエスト

■黒魔女クエスト

サブ 黒の戦場：～

【分岐】魔女の戦いを見守るか参加するか選ぶ。参加する場合はバトルになり、敗北した場合は結晶化が進む

サブ ひとみしりな魔女

いずれかの戦場イベント進行で発生。「灰色の杖」を獲得

サブ グレーテの杖

いずれかの戦場イベント進行で発生。「グレーテの黒い杖」を獲得

サブ いわくありげな古城 戦闘×2

サブ グレーテを探して

サブ 黒鳥城への道 戦闘×2

戦闘 ヤング・サン×4→灰色の杖（2連戦）

素材「水の結晶」×15を獲得。黒の戦場の結晶が消滅。黒魔女クエストが完了

■青魔女クエスト

サブ 青の戦場：～

【分岐】魔女の戦いを見守るか参加するか選ぶ。参加する場合はバトルになり、敗北した場合は結晶化が進む

御堂編

勝利時に選ぶ選択肢で、後半で得られる精霊力が金行か水行か決まる

サブ 怪しげな影

サブ 城に隠された謎

いずれかの戦場イベント進行で発生

サブ 青の深森

いずれかの戦場イベント進行で発生

サブ 青春の木を救え 戦闘

戦闘 結晶の魔物

素材「木の結晶」×15を獲得。青の戦場の結晶が消滅。青魔女クエストが完了

■赤魔女クエスト

サブ 赤の戦場：～

【分岐】魔女の戦いを見守るか参加するか選ぶ。参加する場合はバトルになり、敗北した場合は結晶化が進む

御堂編

勝利時に選ぶ選択肢で、後半で得られる精霊力が土行か水行か決まる

サブ 赤の従士

【分岐】選択肢で分岐。赤の従士を仲間にしたい場合は「どちらも殺す」か「決められない」を選ぶ

命令を無視

サブ 赤の賢き魔女

いずれかの戦場イベント進行で発生

サブ 仲直りの惨劇

いずれかの戦場イベント進行で発生

サブ サラマンダーの鱗 戦闘

戦闘 サラマンダー

倒すか6ターンの経過で勝利。「サラマンダーの鱗」を獲得

サブ 大団円

素材「火の結晶」×15を獲得。赤の戦場の結晶が消滅。赤魔女クエストが完了

どちらも殺す or 決められない

サブ 赤の賢き魔女

いずれかの戦場イベント進行で発生

サブ 塔に忘れた物 戦闘

戦闘 サラマンダー

いずれかの戦場イベント進行で発生。サラマンダーを倒すか6ターンの経過で勝利。「不揃いの耐火手袋」と「サラマンダーの鱗」を獲得

サブ 仲直りの惨劇

いずれかの戦場イベント進行で発生

サブ 従士の集落 戦闘

戦闘 赤の従士

「解毒薬」を獲得

サブ 手に入れた解毒薬

素材「火の結晶」×15を獲得。赤の戦場の結晶が消滅。赤魔女クエストが完了

■黄魔女クエスト

サブ 黄の戦場：～

【分岐】魔女の戦いを見守るか参加するか選ぶ。参加する場合はバトルになり、敗北した場合は結晶化が進む

御堂編

勝利時に選ぶ選択肢で、後半で得られる精霊力が木行か金行か決まる

サブ 気まぐれな風車

サブ 謎を知る魔女

サブ ウィルマの悩み

リトグラム「羅針盤」を完成させる。左から黄、赤、青が正解。あきらめた場合も進行

サブ ウィルマの未来

サブ 帰還した黄昏の風車

【分岐】黄の魔女ウィルマを誘う選択肢を選ぶと、後半で彼女を仲間にできる

素材「土の結晶」×15を獲得。黄の戦場の結晶が消滅。黄魔女クエストが完了

■白魔女クエスト

サブ 白の戦場：～

【分岐】魔女の戦いを見守るか参加するか選ぶ。参加する場合はバトルになり、敗北した場合は結晶化が進む

御堂編

勝利時に選ぶ選択肢で、後半で得られる精霊力が火行か水行か決まる

サブ 目撃情報 戦闘

素材「石クズ」×2を獲得

サブ 戦場の噂

いずれかの戦場イベント進行で発生

サブ 温室捜索 戦闘

いずれかの戦場イベント進行で発生

サブ 白獅子の知恵

いずれかの戦場イベント進行で発生。選択肢はどちらを選んでも進行

サブ 騙し騙されて

素材「金の結晶」×15を獲得。白の戦場の結晶が消滅。白魔女クエストが完了

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
白の魔女	+1	白魔女クエストを開始かつ白の戦場が落城していない状態で進める

3 灰色の魔女の介入と大魔女の出現

魔女と結晶化の戦いである戦場イベントを一定回数終えると、灰色の魔女の介入イベントが発生する。灰色の魔女を受け入れる選択肢を選んだ場合は、条件によって灰色の魔女とのバトルになり、いずれの場合もプールクーラはクリアとなる。灰色の魔女を拒否した場合は、結晶化との戦いや色魔女イベントを続ける。進めていくと大魔女が登場し、災厄の終わりを告げ、状況によって災厄との最終バトルになる。

4 リタとアメイヤの戦い

リタかアメイヤが災厄との戦いに挑む展開の場合は、応援する選択肢を選ぶと彼女たちを仲間にできない。加入させるなら「自分が戦う」を選ぼう。敗北するとゲームオーバーなので準備とセーブを忘れずに。

プールクーラのクリアまでの流れ アメイヤ編

■災厄パターン以外の場合

- 必要な魔精を集めて、ミヤコ市からプールクーラへ帰還する 5
- 概念「キラキラ光る」を獲得。アメイヤ編クリア。エンディングの分岐はP.091参照

■災厄パターン

- ほかの主人公でプールクーラの色魔女クエストをすべてクリアしている状態で、アメイヤが魔精を10個集めて、ミヤコ市からプールクーラへ帰還する。加藤 忍は、名前が「従士1541-3837」になり、見た目も変わる 5
- メイン 霧の中に待つ者
  - サブ 乱された火と水の力 戦闘
  - サブ 乱された木と土の力 戦闘
- サブイベントを両方ともクリア
  - サブ 危険が迫る黒の戦場 戦闘 / 「黒い魔女の心の欠片」を獲得
  - サブ 危険が迫る青の戦場 / 「青い魔女の心の欠片」を獲得
  - サブ 危険が迫る赤の戦場 / 「赤い魔女の心の欠片」を獲得
  - サブ 危険が迫る黄の戦場 戦闘 / 「黄色い魔女の心の欠片」を獲得
- サブイベントを2つクリア
- メイン 危険が迫る白の戦場 戦闘
  - サブ 危機を脱した黒の戦場
  - サブ 危機を脱した青の戦場
  - サブ 危機を脱した赤の戦場
  - サブ 危機を脱した黄の戦場 戦闘
- サブイベントを2つクリア
- メイン 危機を脱した白の戦場 戦闘
  - サブ 勝機の見えた黒の戦場 戦闘
  - サブ 勝機の見えた青の戦場 戦闘
  - サブ 勝機の見えた赤の戦場 戦闘
  - サブ 勝機の見えた黄の戦場 戦闘
- サブイベントを2つクリア
- メイン 勝機の見えた白の戦場 戦闘 / 「白い魔女の心の欠片」を獲得
- メイン 最後の戦いに備えて
  - バトル 強敵の待つ場所
- メイン 灰色の魔女の誘い 戦闘
- 【分岐】リトグラムピース(5色の魔女の心の欠片)をすべて集め、選択肢「ちょっと組み合わせてみよう。」を選んだ？ 6
  - NO
    - 戦闘 灰色の魔女[3]
    - 【分岐】勝敗で分岐
      - 敗北
        - 戦闘 灰色の魔女[3]
        - メイン 災厄を終わらせる秋(とき)
        - 「災厄の欠片」を獲得。連接領域へ
      - 勝利
        - メイン 大魔女への道 戦闘
        - 【分岐】選択分岐
          - 「そんなことないよ、ロロ。私はまだまだだよ。」
            - 戦闘 ヴァッハ神[1]
            - アメイヤ編クリア
          - 「かもしれない？ 違うわ、ロロ。ふさわしいのよ。」
            - 戦闘 ヴァッハ神[2]
            - 武器「レーヴァテイン」を獲得
            - アメイヤ編クリア
  - YES
    - リトラグム「鏡の封印」を完成させる、もしくはあきらめる。災厄パターンが3回目以降の場合は、完成させたかあきらめたかでラスボスが変化
    - 戦闘 灰色の魔女[3]
    - 【分岐】勝敗で分岐
      - 敗北
        - 戦闘 灰色の魔女[3]
        - メイン 災厄を終わらせる秋(とき)
        - 「災厄の欠片」を獲得。連接領域へ
      - 勝利
        - バトル 強敵の待つ場所
        - 5つ出現する
        - メイン 大魔女への道 戦闘
        - 【分岐】選択分岐
          - 「そんなことないよ、ロロ。私はまだまだだよ。」
            - 戦闘 ヴァッハ神[1]or全き世界or多様なる楽園
            - 災厄パターンが3回目以降でリトラグム「鏡の封印」を完成させた場合、ラスボスは多様なる楽園、完成をあきらめた場合は全き世界になる
            - アメイヤ編クリア
          - 「かもしれない？ 違うわ、ロロ。ふさわしいのよ。」
            - 戦闘 ヴァッハ神[2]or全き世界or多様なる楽園
            - 災厄パターンが3回目以降でリトラグム「鏡の封印」を完成させた場合、ラスボスは多様なる楽園、完成をあきらめた場合は全き世界になる
            - 武器「レーヴァテイン」を獲得
            - アメイヤ編クリア

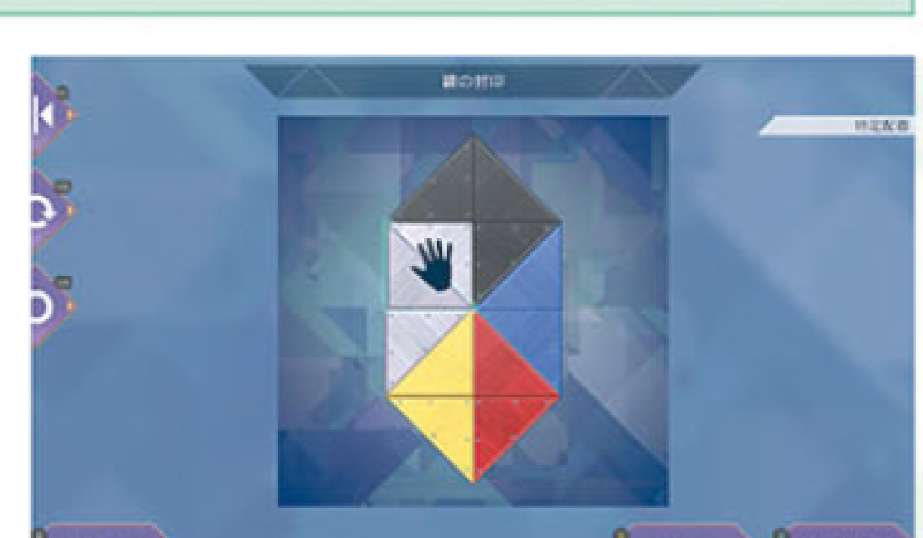


5 アメイヤの帰還

アメイヤ編は、ミヤコ市でのネコ集めと魔精集めが終わると、プールクーラに帰還してエンディングを迎えるが、ほかの主人公が色魔女クエストをすべてクリア済みの状態で魔精を10個集めた場合は、災厄パターンに進み、プールクーラでヴァッハ神やラスボスと戦うことになる。

6 魔女の心の欠片を集める

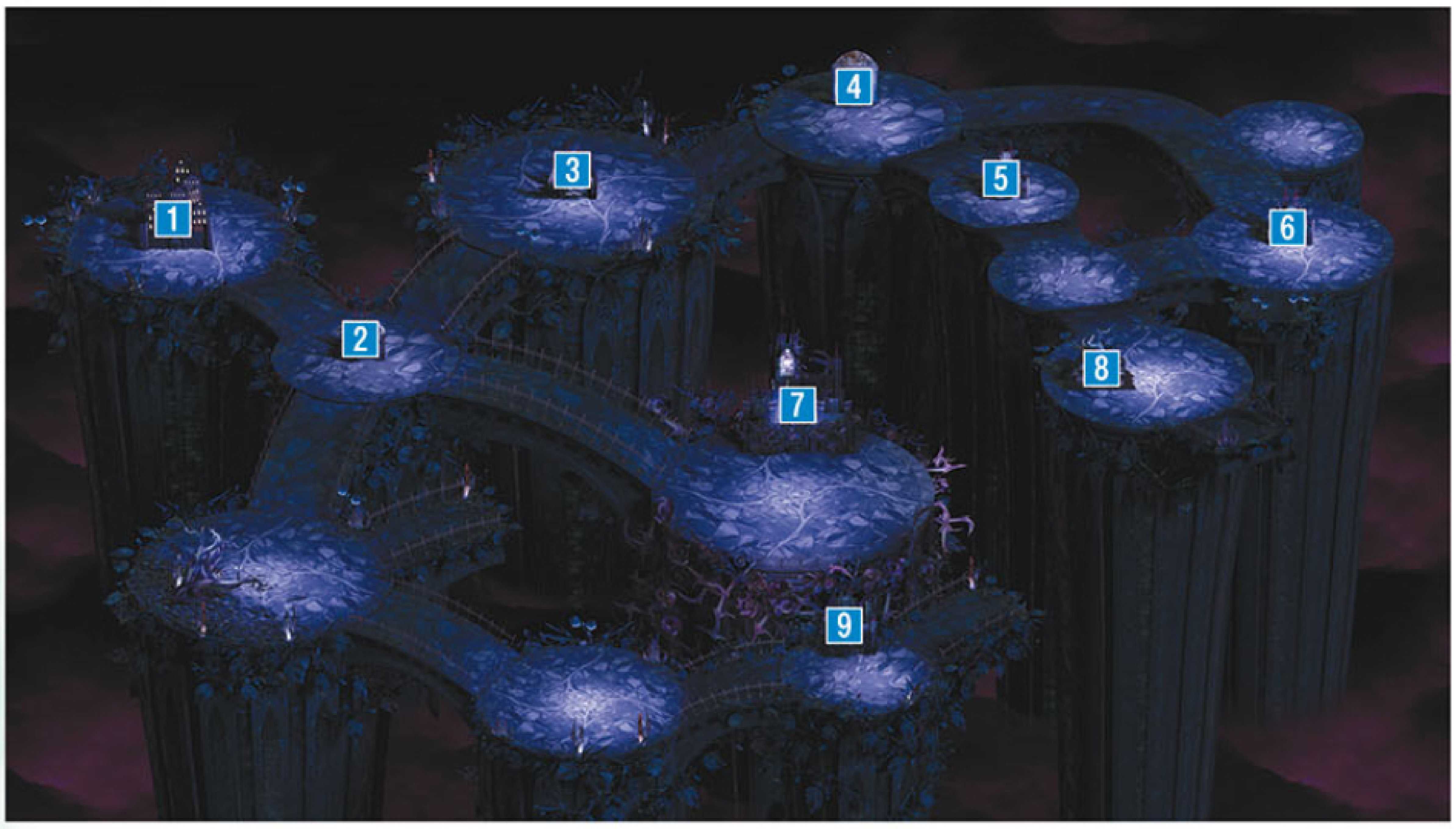
サブイベントを進めてリトグラムピース「魔女の心の欠片」を5個集めたあとは、選択肢やバトルの勝敗、リトグラムを完成させたかどうかで最後に戦う相手が決まる。ヴァッハ神と戦う場合は、「かもしれない〜」の選択肢を選んで武器「レーヴァテイン」を手に入れよう。



↑災厄パターンが3回目以降でリトグラムを完成させた場合は、多様なる楽園と戦う。

ヨミ

闇の王が統治する世界。かつて存在した7つの塔のうち、残る4つが中央の闇の城を護っている。
色欲、貪食、憤怒、怠惰の塔主たちは、本能の赴くままに暮らしている。



主要施設

1 闇の街
2 憤怒の監視塔
3 怠惰の監視塔
4 闇の井戸
5 色欲の監視塔
6 貪食の監視塔
7 闇の城
8 墓場
9 監視塔の廃墟

4人の塔主をどれだけ倒すかで展開が変わる

シウグナス編以外のヨミでの目的は、4つの鍵を集めること。鍵は塔主を倒せば獲得できるが、戦わずに手に入れることも可能で、塔主を何人倒したかでルートが分岐する。大きく分けると、最後に魔物と戦う魔物ルート、最後に4人の塔主を同時に相手にする王不在ルート、闇の王が赤子でシウグナスを仲間にできる可能性のある赤子ルート、最後にシウグナスかドロレスと戦う傲慢ルートの4つがあり、そこからさらに分岐することもある。

ヨミの展開パターン

パターン	条件
通常パターン	墓場開始：初回、もしくは魔物Aルートのみクリア
	井戸開始：魔物Bルートのみクリア
	廃墟開始：王不在、赤子CorDルートをクリア
赤子パターン	王不在ルートをクリア済みで、塔主を1人も倒さない
傲慢Aパターン	魔物A、赤子CorDルートをクリア済み、かつ塔に乗り込んで4人の塔主を倒している。傲慢A・B両ルートをクリア済みの場合は、前回のエンディングが魔物AorB、王不在、傲慢Bのいずれかである
傲慢Bパターン	魔物A、赤子CorDをクリア済み、かつ塔に乗り込んで4人の塔主を倒しており、傲慢Aをクリア済み。傲慢A・B両ルートをクリア済みの場合は、前回のエンディングが赤子A～D、傲慢Aのいずれかである

エンディングの種類

エンディング	最後に戦う相手(※)	加入する可能性のある仲間	次回の開始場所
魔物A	闇の王[1](魔物)	なし	墓場
魔物B	闇の王[1](魔物)	イマクーorドロレス	井戸
王不在	色欲の塔主[1]、貪食の塔主[1]、憤怒の塔主[1]、怠惰の塔主[1]	イマクーorドロレス	井戸
赤子A	スケルトン×5	なし	井戸
赤子B	ハンター[3]	ドロレス、シウグナス	井戸
赤子C	ハンター[2]	イマクー、シウグナス	廃墟
赤子D	ハンター[2]	ドロレス、シウグナス	廃墟
傲慢A	闇の王[2](シウグナス)	ドロレス	墓場
傲慢B	ドロレス	なし	墓場

※：進め方によっては、仲間にする条件として最後にイマクーと戦う、また御堂編は精霊バトルになる場合もある。

開始場所とパターンによる進めるルートの違い(※)

開始場所	展開パターン	魔物A	魔物B	王不在	赤子A	赤子B	赤子C	赤子D	傲慢A	傲慢B
墓場	初回、通常パターン	○	○	○	×	×	×	×	×	×
	赤子パターン	○	○	○	○	○	▲	○	×	×
	傲慢Aパターン	×	○	○	▲	▲	▲	▲	○	×
	傲慢Bパターン	×	○	○	▲	▲	▲	▲	×	○
井戸	通常パターン	○	○	○	×	×	×	×	×	×
	赤子パターン	○	○	○	×	○	▲	○	×	×
	傲慢Aパターン	×	○	○	×	▲	▲	▲	○	×
	傲慢Bパターン	×	○	○	×	▲	▲	▲	×	○
廃墟	通常パターン	○	○	○	×	×	×	×	×	×
	傲慢Aパターン	×	○	○	×	×	×	×	○	×
	傲慢Bパターン	×	○	○	×	×	×	×	×	○

※：○：進行可能なルート　▲：ディーヴァ編以外は進行可能なルート　×：進行できないルート

ヨミのクリアまでの流れ

御堂編／アメイヤ編／ディーヴァ編／ボーニー&フォルミナ編

■墓場・廃墟開始の通常パターン

- サブ　封印された城
  - 2周目以降は発生しない
- 4つの塔を攻略して、「色欲の鍵」、「貪食の鍵」、「憤怒の鍵」、「怠惰の鍵」を手に入れる(→P.111)
  - バトル　街の騒動
    - 鍵を1つ獲得すると発生
- 【分岐】鍵を4つ集めたあとは、倒した塔主の人数に応じて分岐　1
  - ・倒した塔主が4人→魔物Aルートへ
  - ・倒した塔主が2～3人→魔物Bルートへ
  - ・倒した塔主が0～1人→王不在ルートへ

■井戸開始の通常パターン

- 戦闘　財宝好きな男、血に飢えた女
  - 2周目以降の場合は開始時にバトル
- 4つの塔を攻略して鍵を集める(→P.111)
  - サブ　色欲の果て
  - サブ　怠惰の果て
  - サブ　貪食の果て
    - サブ「色欲の果て」かサブ「怠惰の果て」をクリアすると発生
  - サブ　憤怒の業火
    - サブ「色欲の果て」かサブ「怠惰の果て」をクリアすると発生
  - バトル　街の騒動
    - 鍵を1つ獲得すると発生
- 以降は墓場・廃墟開始の通常パターンと同様

■井戸・墓場開始の赤子パターン

- 4つの鍵を集めるまでは井戸開始の通常パターンと同様
- 【分岐】鍵を4つ集めた場合は、倒した塔主の人数に応じて分岐
  - ・倒した塔主が4人→魔物Aルートへ
  - ・倒した塔主が2～3人→魔物Bルートへ
  - ・倒した塔主が1人→王不在ルートへ
  - ・倒した塔主が0人→赤子ルートへ　4

■井戸開始の傲慢A・Bパターン

- 4つの塔を攻略して、鍵を集める。塔主を倒さなかった場合は、傲慢ルートから外れる　5
  - サブ　色欲の果て
  - サブ　怠惰の果て
  - サブ　貪食の果て
    - サブ「色欲の果て」かサブ「怠惰の果て」をクリアすると発生
  - サブ　憤怒の業火
    - サブ「色欲の果て」かサブ「怠惰の果て」をクリアすると発生
  - バトル　街の騒動
    - 傲慢ルートから外れた場合に発生
- 【分岐】鍵を4つ集めた場合は、倒した塔主の人数に応じて分岐
  - ・倒した塔主が4人→傲慢Aルートへ(傲慢Aルートをクリア済みの場合は傲慢Bルートへ)
  - ・倒した塔主が2～3人→魔物Bルートへ
  - ・倒した塔主が0～1人→王不在ルートへ(※)
  - ・倒した塔主が0人→赤子ルートへ(※)

※：サブ「貪食の戦い」か「狼の遠吠え」をクリア、怠惰の塔で狼が登場していない、廃墟で開始、以上のいずれかを満たしており、赤子ルートをクリア済みの場合は、倒した塔主が0人でも王不在ルートになる。

■墓場・廃墟開始の傲慢A・Bパターン

- 4つの塔を攻略して、鍵を集める。塔主を倒さなかった場合は、傲慢ルートから外れる
- 鍵を集めたあとは、井戸開始の傲慢A・Bパターンと同様

魔物／王不在ルート

■魔物Aルート

- サブ　城の開放　戦闘
  - リトグラム「城の封印」を完成させる　2
- 戦闘　闇の王[1]
  - 武器(→P.110)を獲得
- 【御堂】4ヵ所から1つ選んでバトル。火行の精霊力を得る
- 【アメ】ネコを捕獲
- 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
- 概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ
- 魔物Aエンド

■魔物Bルート

- サブ　城の開放　戦闘
  - リトグラム「城の封印」を完成させる　2
- 戦闘　闇の王[1]
  - 武器(→P.110)を獲得
- 【分岐】ドロレスへの対応の選択肢で分岐。ドロレスを受け入れない選択肢を選ぶと、彼女を仲間にできない
  - ドロレスを拒否する
  - ドロレスを受け入れる
    - 武器(→P.110)を獲得。ドロレス加入条件が成立
- 【御堂】4ヵ所から1つ選んでバトル。火行の精霊力を得る
- 【アメ】ネコを捕獲
- 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
- メイン　井戸or廃墟or墓場　戦闘
- 【分岐】イマクー加入条件A・B両方を満たしている？　3
  - NO
    - 仲間加入：ドロレス
  - YES
    - 選択肢で人狼を拒否すればドロレス。受け入れればイマクーが加入。赤子Bエンドをクリア済みの場合はバトルになり、未クリアの場合はバトルなし
    - 戦闘　ハンター[1]
    - 仲間加入：ドロレスorイマクー
- 概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ
- 魔物Bエンド

■王不在ルート

- サブ　城の開放　戦闘
  - リトグラム「城の封印」を完成させる　2
- 戦闘　色欲の塔主[1]、貪食の塔主[1]、憤怒の塔主[1]、怠惰の塔主[1]
- 【御堂】4ヵ所から1つ選んでバトル。火行の精霊力を得る
- 【アメ】ネコを捕獲
- 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
- メイン　井戸or廃墟or墓場
- 【分岐】イマクー加入条件AとBを満たしているかどうかで分岐　3
  - イマクー加入条件を満たしていない
    - 仲間加入：ドロレス
  - イマクー加入条件AとBの両方を満たしている
    - 【分岐】選択肢でどちらかが仲間になる。人狼を拒否すればドロレス、受け入れればイマクーが加入
    - 仲間加入：ドロレスorイマクー
- 概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ
- 王不在エンド

赤子ルート

■赤子ルートA～D

- サブ　城の開放
  - リトグラム「城の封印」を完成させる　2
- 【アメ】ネコを捕獲
  - 御堂編
    - メイン　最凶の精霊　戦闘
- サブ　道を阻む憤怒の塔主　戦闘
  - サブ「道を阻む～の塔主」は、いずれも近づくと強制的に開始
- 戦闘　憤怒の塔主[4]

P.110へ

1 魔物ルートと王不在ルート

初回は、魔物ルートと王不在ルートのどちらかに進むことになる。魔物ルートでは、最後に魔物の闇の王[1]と戦うが、バトル中に塔主たちがサポートしてくれる。倒した塔主が2～3人の場合は途中からのサポートになるが、塔主を4人全員倒している場合は最初から受けられる。ただし、塔主を全員倒すと、ドロレスは仲間にできない。王不在ルートでは最後に塔主4人と戦う。攻撃力の高い憤怒の塔主から倒すといい。

2 城の封印を解く

鍵を4つ集めたら闇の城でリトグラムを完成させる。右のように、四隅の色を合わせよう。



P.109から

【分岐】選ぶサブイベントによって分岐

サブ 監視塔の廃墟

御堂編

メイン 力ある精霊 戦闘

サブ 脱出路 戦闘

【分岐】御堂編で現周回でメイン「最凶の精霊」か「力ある精霊」をクリア済みの場合、および御堂編以外は選択肢で分岐

闇の王を守らない

【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

メイン 井戸or廃墟or墓場

概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ。次回も井戸・墓場開始の赤子パターンになる

闇の王を守る

戦闘 ハンター[2]

【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

勝利・敗北問わず進行

サブ 後戻りする必要は無い

メイン ヨミからの脱出 戦闘

御堂編で精霊力を未獲得の場合はバトル

戦闘 火の大精霊

【分岐】条件に応じて選択肢が出現し、ドロレス、イマクーが加入するか決まる 3

イマクー加入条件AとBの両方を満たし、「生き続ける」を選ぶ

仲間加入：イマクー

イマクー加入条件が未成立で、ドロレスを仲間にする選択肢を選ぶ

仲間加入：ドロレス

概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ

仲間加入：シウグナス（※）

イマクー加入条件を満たしていた場合は赤子Cエンド、満たしていなかった場合は赤子Dエンド

※：ボーニー＆フォルミナ編で最後の「リトグラムピース」を獲得した場合、シウグナスは仲間にならない。

サブ 闇の王の眷属

御堂編

メイン 弱い精霊 戦闘

サブ 眷属たちの働き・色欲の塔

サブ 眷属たちの働き・貪食の塔

サブ 眷属たちの働き・怠惰の塔 戦闘

【分岐】選択肢で分岐

叩き潰す

戦闘 怠惰の塔主[2]

無視する

サブ（※） 道を阻む色欲の塔主 戦闘

戦闘 色欲の塔主[2]→貪食の塔主[2]（2連戦）

サブ（※） 道を阻む貪食の塔主 戦闘

戦闘 貪食の塔主[2]→色欲の塔主[2]（2連戦）

※：墓場開始時のみ発生。

メイン ヨミからの脱出 戦闘

概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ

赤子Aエンド

サブ 道を阻む怠惰の塔主 戦闘

戦闘 怠惰の塔主[2]

メイン ヨミからの脱出 戦闘

御堂編で精霊力を未獲得の場合は、火の大精霊との精霊バトル後にハンターとバトル

戦闘 ハンター[3]

【分岐】ハンターとのバトルの勝敗と選択肢に応じて分岐

敗北

仲間加入：ドロレス

概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ

赤子Bエンド

勝利

【分岐】ドロレスを仲間にする選択肢を選ぶとドロレスが加入

仲間加入：ドロレス

概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ

仲間加入：シウグナス（※）

赤子Bエンド

※：ボーニー＆フォルミナ編で最後の「リトグラムピース」を獲得した場合、シウグナスは仲間にならない。

傲慢ルート

■傲慢Aルート

サブ 城の開放 戦闘

リトグラム「城の封印」を完成させる 2

戦闘 闇の王[2]→火の神霊（御堂編は火の神霊とも戦う2連戦）

【分岐】御堂編はバトルの勝敗で分岐

御堂編で敗北

戦闘 火の大精霊

【分岐】御堂編はさらにバトルの勝敗で分岐

敗北

4ヵ所から1つ選んで精霊バトル。火行の精霊力を得る

メイン 井戸or廃墟or墓場

仲間加入：ドロレス

概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ

傲慢Aエンド

勝利

火行の精霊力を得る

メイン 井戸or廃墟or墓場

仲間加入：ドロレス

概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ

傲慢Aエンド

御堂編で勝利／御堂編以外

【御堂】火行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

武器（下記参照）を獲得

メイン 井戸or廃墟or墓場

仲間加入：ドロレス

概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ

傲慢Aエンド

■傲慢Bルート

サブ 城の開放

リトグラム「城の封印」を完成させる 2

【分岐】ドロレスと戦うかどうかの選択肢で分岐

戦う

戦闘 ドロレス

【御堂】火行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

武器「魔王の斧」を獲得

メイン 井戸or廃墟or墓場

概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ

傲慢Bエンド

戦わない

【分岐】主人公によって分岐

報酬で入手できる可能性のある武器（いずれか1つ）

ブロードソード＋1、スキアヴォーナ、スキアヴォーナ＋1～3、フルーレ＋1、レイピア、レイピア＋1～3、ククリ＋1、銅の短剣、銅の短剣＋1～3、手斧＋1、ブローヴァ、ブローヴァ＋1～3、ツヴァイハンダー＋1、フランベルジュ、フランベルジュ＋1～3、サムライソード＋1、双龍刀、双龍刀＋1～3、矛＋1、なぎなた、なぎなた＋1～3、ブラックイーグル＋1、ブラックイーグルSP、ブラックイーグルSP2～4、魔銃＋1、セイバー機関銃＋1、ヘカトン重機関銃、ヘカトン重機関銃＋1～3

3 イマクーを仲間にする

御堂編、アメイヤ編、ボーニー＆フォルミナ編では、魔物B、王不在、赤子Cのルートで、人狼のイマクーを仲間にできる。イマクーを仲間にするなら、以下の2つの条件を両方満たそう。まず、色欲の塔では、夫婦から話を聞く選択肢を選び、サブ「狼の遠吠え」をクリアする。その後、憤怒の塔か貪食の塔をクリアしてから、怠惰の塔で男を助ければいい。イマクーと戦うことになった場合は、敗北すると仲間にできない。



↑最後は人狼を受け入れる選択肢か「生き続ける」を選べば、イマクーが仲間になる。

御堂編・アメイヤ編・ボーニー&フォルミナ編

メイン （ヴィジョン名は変動） 戦闘
戦闘 ドロレス
武器「魔王の斧」を獲得
【御堂】火行の精霊力を得る
【アメ】ネコを捕獲
【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

ディーヴァ編

連接領域へ
傲慢Bエンド

メイン 井戸or廃墟or墓場
概念「服従の知恵」を獲得。連接領域か次のワールドへ
傲慢Bエンド

4つの塔の鍵入手まで

■「色欲の鍵」の入手

サブ 色欲の果て
【分岐】ディーヴァ編以外は選択肢で分岐。ディーヴァ編は塔に乗り込む展開へ

夫婦から話を聞く

サブ 狼の遠吠え 戦闘
進む通路を1回選ぶ。どれを選んでも「色欲の鍵」を獲得し、色欲の僕とのバトルになる。イマクー加入条件Aが成立

色欲の塔に乗り込む

進む通路を2回選ぶ。どれを選んでも進行し、色欲の僕とのバトルになる
【分岐】選択肢で分岐

探し物をしている

「色欲の鍵」を獲得

塔主と戦う

戦闘 色欲の塔主[1]
「色欲の鍵」、素材「蛇革」×5を獲得

■「貪食の鍵」の入手

サブ 貪食の果て
【分岐】選択肢で分岐

夫婦から話を聞く

【分岐】選んだサブイベントで分岐

サブ 貪食の餌付け
【分岐】選択肢で分岐

「肉に紛れ込んで塔の中に侵入する」

「貪食の鍵」を獲得

「肉を献上して交渉する」

「貪食の鍵」を獲得。貪食の塔を4番目に攻略している場合はバトル
戦闘 貪食の塔主[1]

サブ 貪食の至福 戦闘×3
1戦目の勝利後に武器「獣の斧」、「精霊の大剣」、「古いラッパ銃」のいずれかを獲得。貪食の塔を4番目に攻略している場合は、貪食の塔主とのバトル。バトル終了後に「貪食の鍵」を獲得
戦闘 スケルトン→ブラッドアラクニダー→貪食の塔主[1]

貪食の塔に乗り込む

【分岐】選択肢で分岐

フードバトルを挑む

サブ 貪食の戦い
「貪食の鍵」を獲得

リアルバトルを挑む

戦闘 貪食の塔主[1]
「貪食の鍵」と副防具「ブリーチズ」を獲得

■「憤怒の鍵」の入手

サブ 憤怒の業火

戦闘 憤怒の塔主[1]
倒すか5ターンの経過で勝利

【分岐】憤怒の塔の攻略が4番目？

YES

戦闘 憤怒の塔主[3]→憤怒の塔主[6]→憤怒の塔主[2]（3連戦）
勝利すると「憤怒の鍵」、武器「ガードソード」を獲得

NO

【分岐】バトル後、続けて戦うかどうかの選択肢で分岐

戦わない

サブ 塔主のいない間に
「憤怒の鍵」を獲得

戦う

戦闘 憤怒の塔主[3]
【分岐】勝利すると引き続き戦うかどうかの選択肢で分岐

戦わない

いったん終了。3つ目の鍵を入手すると下記のサブイベントが発生

サブ 憤怒の業火との再戦
戦闘 憤怒の塔主[6]→憤怒の塔主[2]（2連戦）
「憤怒の鍵」、武器「ガードソード」を獲得

戦う

戦闘 憤怒の塔主[6]→憤怒の塔主[2]（2連戦）
「憤怒の鍵」、武器「ガードソード」を獲得

■「怠惰の鍵」の入手

サブ 怠惰の果て 戦闘
【分岐】選択肢で分岐

怠惰の塔に乗り込む

【分岐】不意打ちするか様子を見るか、2回選ぶ

2回とも様子見を選ぶ

「怠惰の鍵」を獲得

1回目か2回目で不意打ちを選ぶ

戦闘 怠惰の塔主[1]
「怠惰の鍵」、素材「翼膜」×5を獲得

男を助ける

【分岐】再度助けるかどうかの選択肢で分岐

助けない

上記の「怠惰の塔に乗り込む」と同様の展開になる

助ける

怠惰の僕×3を倒す

【分岐】下記の条件をすべて満たしている？
・現周回で色欲の塔のサブ「狼の遠吠え」をクリアしている
・怠惰の塔の直前にクリアしたのが、色欲の塔ではない

NO

怠惰の術士×1、怠惰の僕×3とのバトル。バトル後の選択肢はどれを選んでも「怠惰の鍵」を獲得

YES

「怠惰の鍵」を獲得。ディーヴァ編以外の場合はイマクー加入条件Bが成立

シウグナス編

■シウグナス編

開始後、ブライトホームへ
メインストーリーのワールドを6つクリアしてヨミに帰還する
【分岐】ほかの主人公でヨミの傲慢Aルートか傲慢Bルートをクリアしている場合のみ、ドロレスが加入
仲間加入：ドロレス

サブ 憤怒の塔 戦闘
戦闘 憤怒の塔主[4]
連戦になり、敗北しても進行する。3戦目以降は勝利しても同じバトルを繰り返すので、敗北して進める

サブ 怠惰の塔 戦闘
戦闘 怠惰の塔主[2]

サブ 色欲の塔 戦闘
戦闘 色欲の塔主[2]

サブ 貪食の塔 戦闘
戦闘 貪食の塔主[2]

バトル 強敵の待つ場所

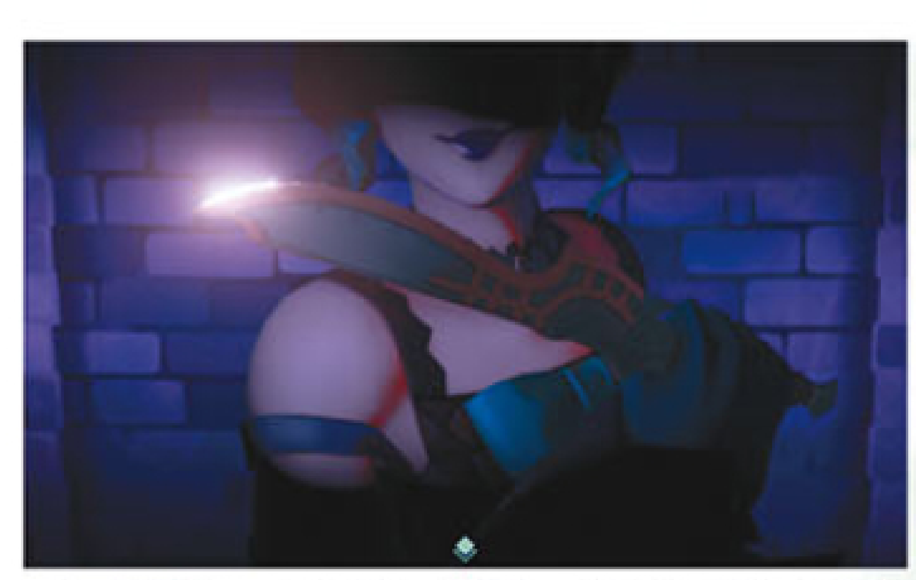
メイン 玉座の奪回
戦闘 天界の男[4]→生まれし苦悩[1]→全き世界（3連戦）
概念「超越する輪廻」を獲得。シウグナス編クリア

4 塔主を倒さず進むには

塔主を倒さず鍵を集める場合は、いずれも塔に乗り込み、色欲の塔は「探し物をしている」、貪食の塔は「フードバトル」、怠惰の塔は「様子見」を選ぶと早い。憤怒の塔は4番目以外に攻略すると戦いを避けられる。

5 傲慢ルートへ進む

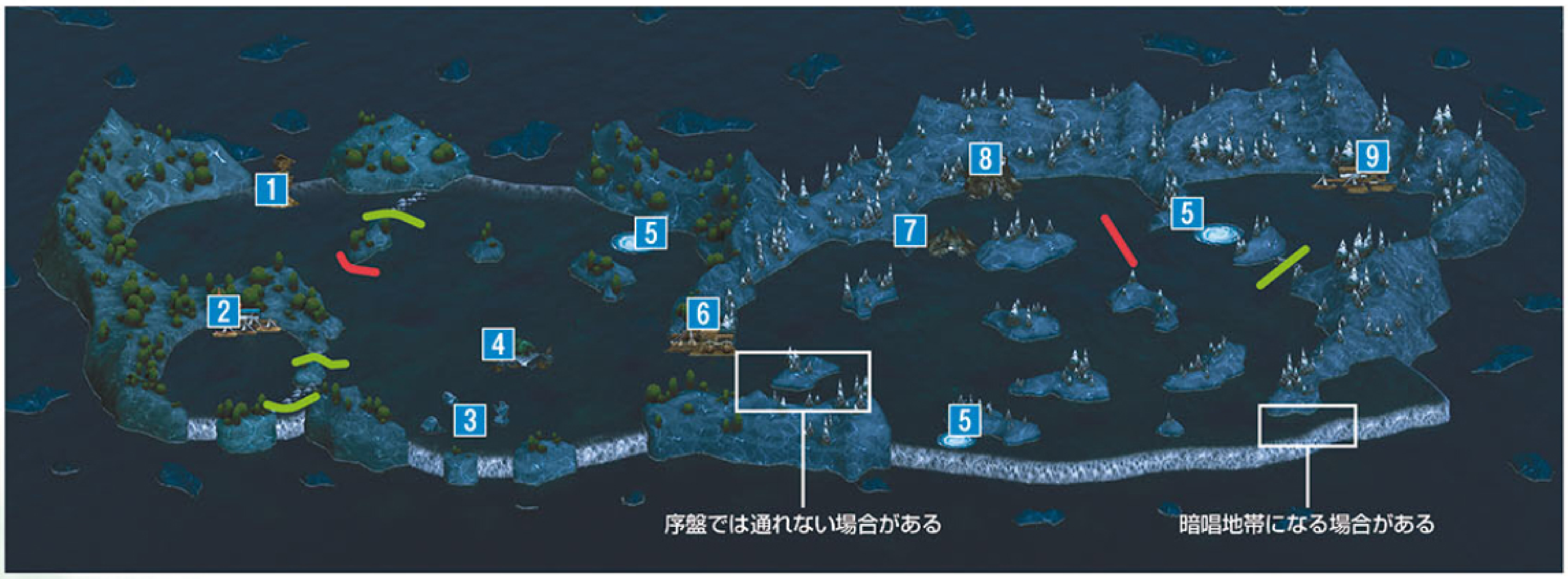
魔物Aエンド、赤子CorDエンドを見ている場合、塔主を4人全員倒すことで傲慢ルートへ進み、最後にシウグナスかドロレスと戦える。塔主を1人でも倒さなかった時点で傲慢ルートから外れるので注意。



↑傲慢ルートに進んだ場合、塔主を倒したあとに、ドロレスが刃物を持つシーンが表示される。

マーレ・ノストラム

海賊船や商船が行き交う、大海原の広がる世界で、船がなければ何もできない。
数十年に一度見つかる海神の卵を孵した者は、どんな願いでも叶えてもらえるという。



主要施設

1 謎めいた灯台	4 無人島	7 小さな海上洞窟
2 南の貿易港	5 魔物湧き出る渦潮	8 海賊のアジト
3 謎めいた三角海域	6 造船所	9 北の貿易港

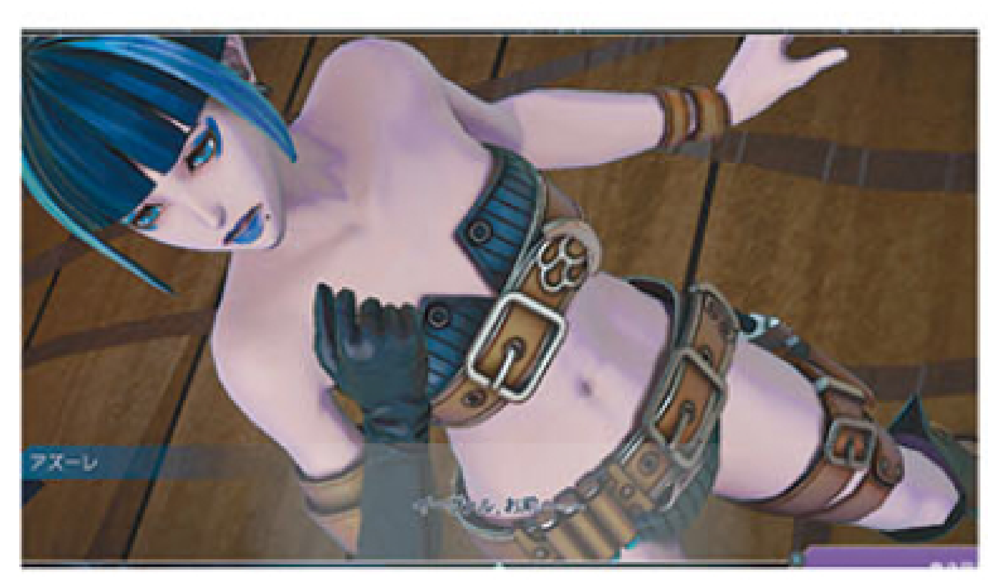
- 海流：スループ船か大型帆船で通れる
- 暗礁地帯：イカダでのみ通れる

3つの船を乗り継いで海神の卵を手に入れる

1周目は、イカダ→スループ船→大型帆船、とサブイベントを進めて船を大きくしていく。海流はイカダでは通れず、暗礁地帯はイカダでしか通れないので、目的地に応じて 6 造船所で船を乗り換えよう。魔物湧き出る渦潮は、どの船でも通過できるので、 2 南の貿易港へ行く場合はイカダ以外、 8 海賊のアジトへ行く場合はイカダにそれぞれ乗り換えればいい。2周目の場合は船の乗り換えはなく、最初の船でどの場所へも行ける。



←願いを叶える海神の卵を巡って、海賊たちが攻防を繰り広げる。主人公は船長のイーヴァルと行動を共にすることに。



←2周目は、どの主人公でも展開次第でイーヴァルかアズーレが加入。アズーレはタトゥーの有無で2通り存在する。

マーレ・ノストラムのクリアまでの流れ

■1周目(商船イーヴァルパターン)

- 開始後すぐに男海賊とのバトル
- リトグラム「雑に組んだイカダ」を完成させて、イカダを獲得。あきらめた場合も進行
- サブ　造船所のある港
  - サブ　空中の魔物　戦闘
    - サブ「造船所に報告」のクリアで消滅
- バトル　危険な渦潮
  - サブ「空中の魔物」、エンカウントバトル「客船を襲う魔物」、バトル「危険な渦潮」のいずれかのクリアで消滅
- サブ　無人島
- サブ「無人島」かエンカウントバトル「客船を襲う魔物」(難易度：強敵、クラーケン)のどちらかをクリアする　1
- サブ　造船所に報告
  - リトグラム「スループ船の設計」を完成させて、スループ船を獲得。あきらめた場合も進行する
- バトル　魔物の棲み処
  - サブ「海賊のアジトに行くには」の発生で消滅
- サブ　南の貿易港への報告
- サブ　ブルーホール
- サブ　海上の竜巻　戦闘
- サブ　失敗の報告
  - エンカウントバトル「客船を襲う魔物」をクリアしている場合は、素材「水の結晶」×10を獲得

サブ 海の洞窟

サブ 遭難者
遭難者に付き合う選択肢を選ぶと進行。サブ「不穏な呼び出し」のクリアで消滅 2

サブ 流された調査日誌

サブ 波間に浮かぶ調査日誌 戦闘
両方をクリアすると副防具「ラバーソウル」を獲得

サブ 謎の灯台
サブ「海賊のアジトからの帰還」のクリアで消滅

【分岐】選択分岐

「赤を押す」
バトルになり、勝利すると「灯台の契約書」を獲得

「青を押す」
「灯台の契約書」を獲得。エンカウントバトル「さまよう鉄の島」が出現

サブ 灯台からの報告
エンカウントバトル「客船を襲う魔物」をクリアしている場合は、武器「ホークウインド」を獲得

サブ 海賊のアジトに行くには
自動的にイカダに乗り換える

バトル 海の洞窟
サブ「青い帆船」をクリアすると消滅する

バトル 危険な試練の渦
クリアするたびに場所を変えて出現

バトル 試練の渦
クリアするたびに場所を変えて出現

サブ 青い帆船 戦闘
戦闘 アズーレ[1]
【分岐】選択分岐。「願いは無い」を選んだ場合のみアズーレとのバトル

サブ 海賊のアジト 戦闘
「ヒスイの壺」を獲得。選択肢は「ホーイ！」が正解。「イ！」を選んだ場合のみバトル(3連戦)

サブ 海賊のアジトからの帰還
スループ船に乗り換えて向かう。エンカウントバトル「客船を襲う魔物」をクリア済みでサブ「灯台からの報告」を未クリアの場合は、武器「ホークウインド」を獲得

サブ 念願の帆船
リトグラム「帆船の設計」を完成させて、大型帆船を獲得。あきらめた場合も進行する

サブ 新たな竜巻 戦闘
【分岐】バトル後の選択肢で分岐

「海神の卵を渡さない」

戦闘 海賊レイフ
【分岐】海賊レイフとのバトルになり、勝敗で分岐

勝利
「海神の卵」と「海賊旗」を獲得

敗北
エンカウントバトル「上品な海賊」が出現。勝利すれば、「海神の卵」と「海賊旗」を獲得

「海神の卵を渡す」
エンカウントバトル「上品な海賊」が出現。勝利すれば、「海神の卵」と「海賊旗」を獲得

「『海神の卵』と『海賊旗』を所持」

サブ 海賊狩りの報告
「特産品の砂糖」を獲得

エンカウントバトル「荒々しい海賊」と「威勢のいい海賊」が出現。バトル結果で分岐

敗北
エンカウントバトル「奪われた卵を取り戻せ」が出現。

勝利
「海賊旗」を獲得

サブ 海賊狩りの報告
素材「鉄鋼石」か「魔石」のいずれかを2個獲得。「荒々しい海賊」と「威勢のいい海賊」で計2回可能

サブ 不穏な呼び出し

サブ 北の貿易港 珍品の取引
【分岐】「特産品の砂糖」を所持している？

YES / NO

NO:
エンカウントバトル「上品な海賊」に勝利する

サブ 海賊狩りの報告
「特産品の砂糖」を獲得

サブ 北の貿易港 珍品の取引成立

バトルメンバー全員のLPが1回復し、ペドロ[1]とのバトル

サブ 海のへそ

サブ 逃亡者ペドロ 戦闘
戦闘 ペドロ[2]
イカダに乗り換えて向かい、ペドロとのバトルに勝利すると、副防具「光るサングラス」を獲得
【ボニ】リトグラムピースを獲得

サブ 乗り換えた先の冒険
サブ「謎の灯台」をクリア済みの場合に発生。スループ船に乗り換える

サブ 灯台のカガクシャ
エンカウントバトル「発見した幽霊船」が出現。緑色の幽霊船に接触して調べる

サブ 幽霊船の沈没地点
イカダに乗り換えて目的地に向かい、「海から回収した装置」を獲得

サブ 装置の返却 戦闘
カガクシャからもらったビックリ箱を開ける選択肢を選んだ場合のみバトル。勝利すると副防具「疾風の靴」を獲得

サブ 設計士のたどり着くところ
イカダに乗った状態で3ヵ所のバトル「危険な試練の渦」に勝利すると発生。イカダを愛する選択肢を選ぶと、サブ「最強のイカダで挑みし者」に続く 3

サブ 最強のイカダで挑みし者 戦闘
戦闘 アズーレ[2]→海神(2連戦)
【御堂】木行の精霊力を得る
【アメ】ネコを捕獲
【シウ】武器「青龍偃月刀」を獲得。連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得
【ディ】武器「青龍偃月刀」を獲得
【ボニ】武器「青龍偃月刀」を獲得
概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ

【分岐】「海神の卵」を所持している場合はサブ「卵を護る戦い」、未所持の場合は「海神の卵争奪戦」に進む。いずれの場合も大型帆船に乗っている必要がある

「『海神の卵』を未所持」

サブ 海神の卵争奪戦 戦闘
戦闘 海賊ゲルド→バルタサール[3]→バルタサール[1]→バルタサール[4](4連戦)
2回目のバルタサール戦は8ターンの経過で勝利
【御堂】木行の精霊力を得る
【アメ】ネコを捕獲
【シウ】素材「鉄鋼石」か「魔石」のいずれかを2個獲得。連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得
概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ

「『海神の卵』を所持、もしくは獲得を目指す」
エンカウントバトル「上品な海賊」に挑み、勝利すると「海神の卵」と「海賊旗」を獲得。敗北した場合は再度挑める

P.114へ

1 スループ船を入手

スループ船を手に入れるために設計士を探す。サブ「無人島」か、造船所付近を移動するエンカウントバトル「客船を襲う魔物」のどちらかをクリアしよう。後者のほうが手強いが、あとで報酬を得られる。

2 サブイベントで報酬を得る

「遭難者」や「逃亡者ペドロ」などクリアしなくても進行できるサブイベントが多数あるが、装備品や素材などの報酬が得られるものが多い。消滅するものもあるので、できるかぎり寄り道して報酬を集めるといい。

3 イカダにこだわるイベント

イカダに乗った状態で、3ヵ所の異なる場所でバトル「危険な試練の渦」をクリアすると、「最強のイカダで挑みし者」のラストバトルに進める。シウグナス編の場合、勝利すると武器「青龍偃月刀」を得られる。

P.113から

- サブ　海賊狩りの報告
  - 「特産品の砂糖」を獲得
- エンカウントバトル「荒々しい海賊」と「威勢のいい海賊」が出現。バトル結果で分岐
  - 勝利
    - 「海賊旗」を獲得
    - サブ　海賊狩りの報告
      - 素材「鉄鉱石」か「魔石」を2個獲得
  - 敗北
    - エンカウントバトル「奪われた卵を取り戻せ」が出現。バトル結果で分岐
      - 敗北
        - サブ　海神の卵争奪戦　戦闘
          - 戦闘　海賊ゲルド→バルタサール[3]→バルタサール[1]→バルタサール[4]（4連戦）
          - 2回目のバルタサール戦は8ターンの経過で勝利
          - 【御堂】木行の精霊力を得る
          - 【アメ】ネコを捕獲
          - 【シウ】素材「鉄鉱石」か「魔石」を2個獲得。連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得
          - 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
          - 概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ
      - 勝利
        - 「海神の卵」と「海賊旗」を獲得
        - サブ　海賊狩りの報告
          - 素材「鉄鉱石」か「魔石」を2個獲得
- サブ　卵を護る戦い　戦闘
  - 戦闘　海賊ヨルゲン→海賊ゲルド→アズーレ[3]（3連戦）
  - 【御堂】水行の精霊力を得る
  - 【アメ】ネコを捕獲
  - 【シウ】連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得
  - 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
  - 概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ

■2周目（海賊or幽霊船パターン）

2周目では船を乗り換える必要はなく、暗礁地帯と海流もそのまま通過できる

【分岐】選択分岐
- ・「海賊に捕まることになっても、今すぐ生者の海に帰る。」→海賊パターンへ
- ・「海賊にこき使われるよりも、リスクを冒して他の方法を探す。」→幽霊船パターンへ

■海賊パターン

複数のヴィジョンが出現。サブ「卵を孵すには」をクリアすると進行する

- エンカウントバトル「彷徨う船」が出現
- バトル　危険な魔物の棲み処
- サブ　北の貿易港 珍品の取引
- サブ　海のへそ
- サブ　逃亡者ペドロ　戦闘
  - 戦闘　ペドロ[2]
  - バトルに勝利後、ボーニー＆フォルミナ編は「リトグラムピース」を獲得。それ以外は副防具「光るサングラス」を獲得
- サブ　特別な取引
- サブ　闇取り引きの船　戦闘
  - 成り行きを見守る選択肢を選ぶとバトル
  - 戦闘　先生
- サブ　卵を孵すには　戦闘
  - バトル　魔物の棲み処
  - バトル　危険な魔物の棲み処
  - サブ　空中の魔物　戦闘
  - サブ　灯台のカガクシャ
  - エンカウントバトル「鉄の島」が出現。バトルに敗北するとゲームオーバー
- サブ　卵を孵す餌　戦闘
  - 戦闘　リザードフォートレス
- サブ　海の異変
  - ボーニー＆フォルミナ編の場合はサブ「逃亡者ペドロ」のクリアで発生
  - 【分岐】左と右のどちらの大波を調べるかで分岐
  - 左の大波へ
    - 戦闘　ヴェルディグリ
    - サブ　海賊バルタサールの脅威　戦闘
      - 戦闘　バルタサール[5]
      - 【御堂】木行の精霊力を得る
      - 【アメ】ネコを捕獲
      - 【シウ】素材「鉄鉱石」か「魔石」を2個獲得。連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得
      - 概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ
  - 右の大波へ
    - サブ　死の入り江に現れた嵐　戦闘
      - 戦闘　シグルド[3]
      - 【御堂】水行の精霊力を得る
      - 【アメ】ネコを捕獲
      - 【シウ】素材「鉄鉱石」か「魔石」を2個獲得。連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得
    - 「それもいいな。」を選ぶとイーヴァルが加入
      - 仲間加入：イーヴァル
    - 概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ

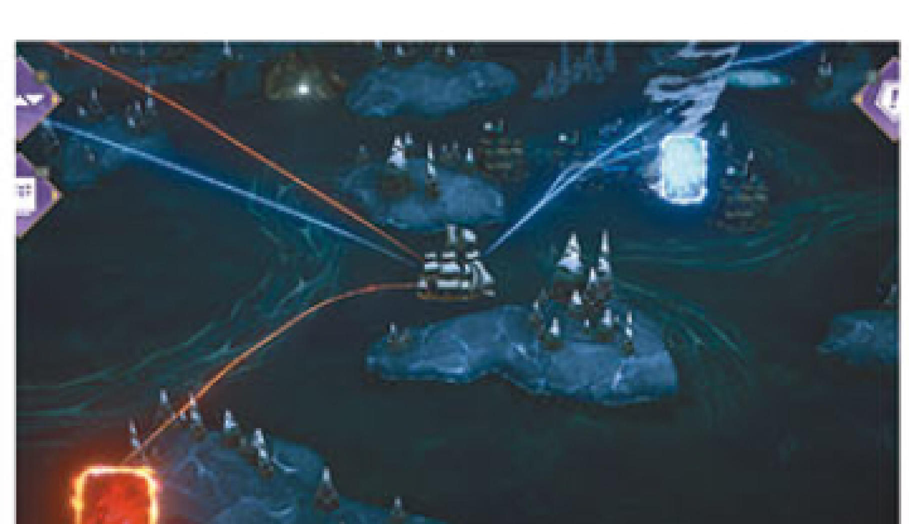
■幽霊船パターン

複数のヴィジョンが発生

- バトル　魔物の棲み処
- バトル　危険な魔物の棲み処
- サブ　生還の道しるべ
  - エンカウントバトル「突き進む大波」が出現。サブ「北の貿易港」のクリアで消滅。「突き進む大波」で勝利するとサブ「北の貿易港」が消滅し、バトル後はサブ「狭間のアジト」（サブ「ブルーホール」未クリア）のルートに合流
  - エンカウントバトル「女海賊の恨み」が出現。サブ「いざ生還のとき」のクリアで消滅
  - エンカウントイベント「無人の幽霊船」が出現。サブ「いざ生還のとき」のクリアで消滅し、下記のサブイベントが発生
    - サブ　幽霊船はここに
      - リトグラム「幽霊船のイカダ」をあきらめずに完成させると、素材「鉄鉱石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを1個獲得
  - エンカウントイベント「約束」が出現。「幽霊の斧」を獲得。サブ「いざ生還のとき」のクリアで消滅し、下記のサブイベントが発生
    - サブ　斧を届けて
      - 武器「ビルキース」を獲得
  - エンカウントイベント「死者の歌声」が出現。サブ「いざ生還のとき」のクリアで消滅し、下記のサブイベントが発生
    - サブ　灯台で伝えて
      - 選択肢「ミドリの配線をつなげ～」を選ぶと、「海の宝石 ルビー」と「海の宝石 ブルーサファイア」を獲得後に、エンカウントバトル「動く鉄の島」が出現
- 【分岐】サブ「北の貿易港」とサブ「ブルーホール」のどちらに進むかで後半で分岐する
  - サブ　北の貿易港
    - エンカウントバトル「突き進む大波」に勝利すると消滅

4 海賊たちとのバトルへ

サブ「不穏な呼び出し」のクリア後は、大型帆船で海賊たちとの卵争奪戦に挑む。ラストバトルの相手は、バルタサールかアズーレかの2パターンがある。バルタサールは、不死身が切れる最後の4戦目が本番だ。



↑卵争奪戦の舞台周囲では海流で船が流される。南側から回り込み、海流に触れずに進もう。

5 仲間を増やすなら幽霊船パターンへ

2周目は、最初の選択肢で海賊パターンと幽霊船パターンの2つに分岐する。イーヴァルかアズーレを仲間にしたい場合は、「海賊にこき使われるよりも～」の選択肢を選んで、幽霊船パターンへ進もう。

サブ ブルーホール

「海の宝石 ブルーサファイア」を獲得

サブ 北の貿易港

【分岐】選択分岐

・「命」→主人公の最大LPが1減る

・「やり遂げる意思」→バトル

・【御堂】「何も持っていない」→ムサシ、コマチ、スクネ、ボウのいずれかを1人選び、離脱させる(マーレ・ノストラムのクリア後に復帰)

・【シウ】「何も持っていない」→哲人、戦士、人斬、王者のいずれかを1人選び、離脱させる(マーレ・ノストラムのクリア後に復帰)

・【ボニ】「何も持っていない」→進行しない

サブ 狭間のアジト **戦闘**

リトグラム「ルビーの天秤」を完成させる。あきらめた場合はバトル(3連戦)。どちらの場合も「海の宝石 ルビー」を獲得。天秤の両端に土行ピース(黄色)を置くのが正解

【分岐】サブ「北の貿易港」とサブ「ブルーホール」のどちらを先にクリアしたかで分岐

・サブ「北の貿易港」を先にクリア→北の貿易港ルート

・サブ「ブルーホール」を先にクリア→ブルーホールルート

■北の貿易港ルート

サブ 深海のブルーサファイア

「海の宝石 ブルーサファイア」を獲得

【分岐】サブ「死の入り江で待つ者」とサブ「いざ生還のとき」のどちらを先にクリアするかで分岐

サブ 死の入り江で待つ者

サブ いざ生還のとき

エンカウントバトル「襲われている商船」が出現。勝利すると副防具「光るサングラス」を獲得

サブ 真の戦い／最後の戦い **戦闘**

【分岐】心臓をどちらに渡すかで分岐

「アズーレに心臓を渡す」

戦闘 シグルド[4](※)

【御堂】水行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

【シウ】連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得

【ボニ】リトグラムピースを獲得

シウグナス編とディーヴァ編のみ素材「鉄鉱石」か「魔石」を2個獲得

概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ

※：ボーニー＆フォルミナ編の場合は戦闘なし。

「バルタサールに心臓を渡す」

戦闘 バルタサール[4]→アズーレ[3](2連戦)

【御堂】木行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

【シウ】連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得

【ボニ】アズーレ戦のあと、選択肢「文句ない」を選んだ場合はシグルドとのバトル。どちらの場合もリトグラムピースを獲得

仲間加入：イーヴァル

シウグナス編とディーヴァ編のみ素材「鉄鉱石」か「魔石」を2個獲得

概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ

サブ いざ生還のとき

エンカウントバトル「襲われている商船」が出現。勝利すると副防具「光るサングラス」を獲得

サブ 捕らわれのアズーレ **戦闘**

戦闘 アズーレ[1]

サブ 海賊バルタサールの心臓

【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

【分岐】選択分岐。ボーニー＆フォルミナ編の場合はシグルドから心臓を奪う展開へ進む

「海賊シグルドの提案に乗る」

サブ 真の戦い **戦闘**

戦闘 バルタサール[5]

【御堂】木行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

【シウ】連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得

選択肢でイーヴァルを誘うと加入

仲間加入：イーヴァル

シウグナス編とディーヴァ編のみ素材「鉄鉱石」か「魔石」を2個獲得

概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ

「海賊シグルドから心臓を奪う」

戦闘 シグルド[1]

サブ 真の戦い／天に還るとき **戦闘**

【分岐】選択分岐

「アズーレの最期を見守る」

【御堂】水行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

【シウ】連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得

概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ

「アズーレを見殺しにしない」

戦闘 解放者

【御堂】木行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

【シウ】連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得

仲間加入：アズーレ

シウグナス編、ディーヴァ編、ボーニー＆フォルミナ編のみ素材「鉄鉱石」か「魔石」を1個獲得

概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ

■ブルーホールルート

サブ 青い帆船

【分岐】サブ「海賊バルタサールの心臓」とサブ「いざ生還のとき」のどちらを先にクリアするかで分岐

サブ いざ生還のとき

【ボニ】リトグラムピースを獲得

エンカウントバトル「襲われている商船」が出現。勝利すると副防具「光るサングラス」を獲得

サブ 真の戦い **戦闘**

戦闘 バルタサール[2]

【御堂】木行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

【シウ】連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得

シウグナス編、ディーヴァ編、ボーニー＆フォルミナ編のみ素材「鉄鉱石」か「魔石」を2個獲得

概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ

サブ 海賊バルタサールの心臓 **戦闘**

戦闘 シグルド[2]

【ボニ】リトグラムピースを獲得

サブ いざ生還のとき

エンカウントバトル「襲われている商船」が出現。勝利すると副防具「光るサングラス」を獲得

サブ 天に還るとき

【御堂】水行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

【シウ】連接領域へ移動後、豪傑を眷属化するか選ぶ。主防具「卵の殻」を獲得

仲間加入：アズーレ(タトゥーなし)

概念「大いなる野望」を獲得。連接領域か次のワールドへ

■3周目以降

3周目以降は、1周目と2周目のパターンを交互に繰り返す

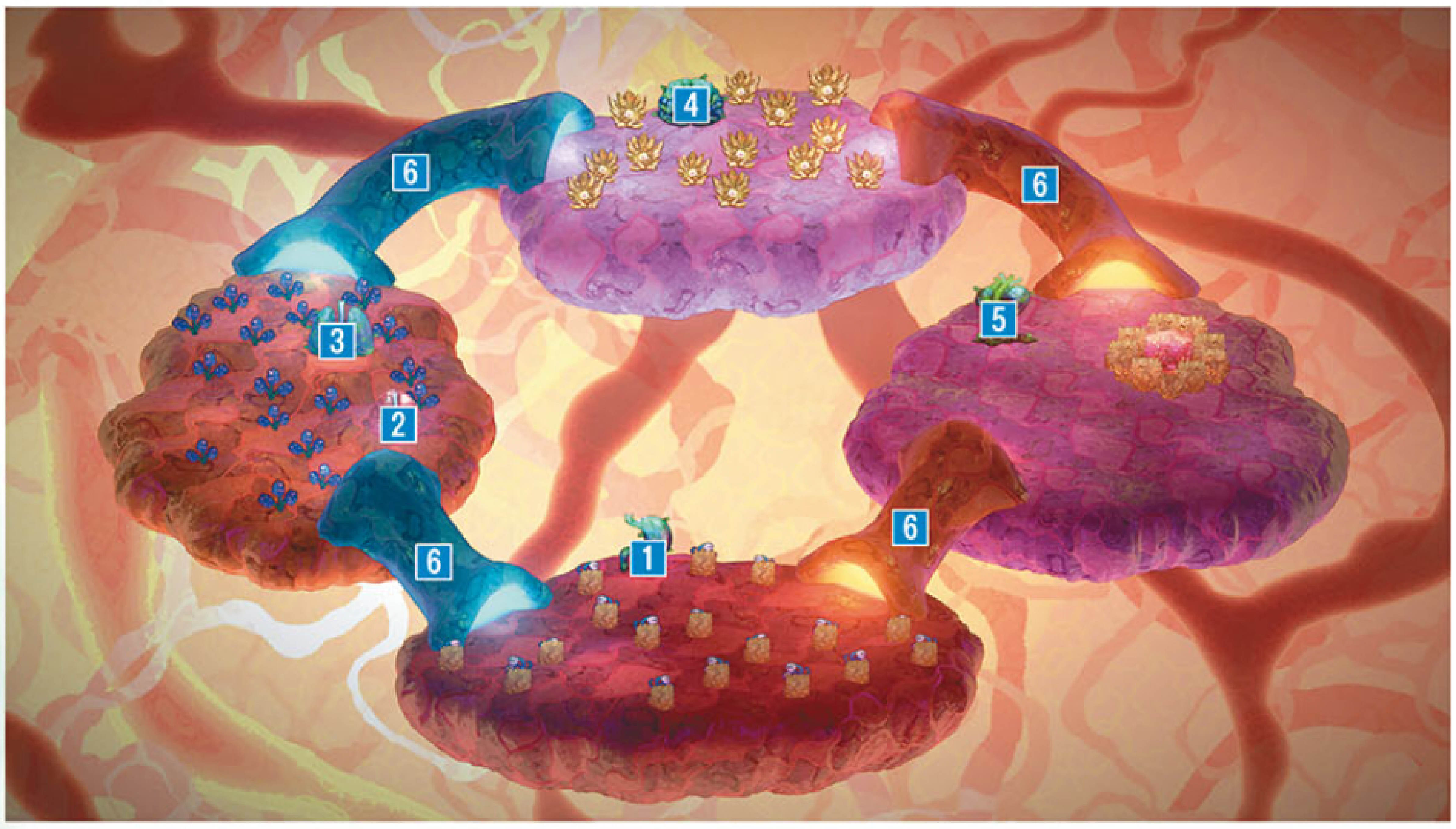


シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
造船所の親方	＋1	1周目のみ(無条件)
設計士	＋1	1周目のみ(無条件)
南の港長	＋1	1周目は無条件。2周目はサブ「特別な取引」か「斧を届けて」をクリア
北の港長	＋1	サブ「北の貿易港 珍品の取引」か「北の貿易港」をクリア
カガクシャ	＋1	サブ「謎の灯台」、「灯台のカガクシャ」、「灯台で伝えて」のいずれかをクリア

コスモス

4つの「宮」が司る、生き物の体内のような世界。ここでは、宮を守る神官のビャクと共に、異変に見舞われた宮を修復してまわることとなる。



主要施設

1 ショウカ宮
2 キカン門
3 コ宮
4 シコウ宮
5 ジュンカン宮
6 チの回廊

●チの回廊を通って、4つのエリアを移動できる

神官のビャクと協力して異変を解決して回る

この世界では、4つの「宮」を巡りながら、それぞれのトラブルを解決していくこととなる。トラブルの原因は2種類あり、周回ごとに異なる。当然、対処法も変わってくるが、基本的には行動を共にするビャクの指示に従って進めていけば問題ない。なお、4つの宮は基本的にそれぞれ独立しているが、宮同士をつなぐチの回廊を通り抜ければ、相互に行き来することが可能だ。



←トラブルの対処は複数の宮にまたがらず、基本的にひとつの宮の中で完結する。問題を解決してから、次の宮へと向かおう。

コスモスのクリアまでの流れ

■1周目（カン＝ケルゥパターン）

- サブ ファーストコンタクト
- サブ ショウカ宮へ 戦闘
- サブ アブラミを破壊せよ 戦闘
  - マップ上のアブラミに触れてすべて破壊する。最後のアブラミを破壊時にバトル
- サブ ショウカ宮の修復
  - 素材「土の結晶」×5を獲得
- サブ 見回り開始
- サブ コ宮の見回り
- サブ コ宮の修復 戦闘
  - 素材「金の結晶」×5を獲得
  - バトル 悪性種の群れ
- サブ シコウ宮の見回り
- サブ デンキカイロを接続せよ 戦闘
  - デンキが流れるデンキカイロを順番に調べて修復する 1
- サブ シコウ宮の修復 戦闘
  - 素材「火の結晶」×5を獲得
- サブ ジュンカン宮の見回り
  - 一番近いヴィジョン
    - サブ 体当たり用意！
    - サブ 体当たり！！！！ 戦闘
  - 中間のヴィジョン
    - サブ 体当たり用意！！
    - サブ 体当たり！！！！
  - 一番遠いヴィジョン
    - サブ 体当たり用意！！！
    - サブ 体当たり！！！！ 戦闘
- サブ ジュンカン宮の修復 戦闘
  - 素材「火の結晶」×5を獲得
  - バトル 悪性種の群れ
- サブ はじまりの地へ 戦闘×3
- サブ エリュテイアと合流
  - 四大宮でカン＝ケルゥの根を退治する。順番は自由。4番目は名称がサブ「最後のカン＝ケルゥの根退治」に変化する

サブ ジュンカン宮のコウタイ
キーアイテム「ジュンカンコウタイ」を獲得。選択肢「コスモスを救う」を選ぶと素材「水の結晶」×20、「カン＝ケルゥを倒す」を選ぶと素材「水の結晶」×10、「力が欲しい」を選ぶと素材「水の結晶」×3を獲得

サブ カン＝ケルゥの根退治 **戦闘**

サブ ショウカ宮のコウタイ **戦闘**
どの選択肢を選んでもキーアイテム「ショウカコウタイ」を獲得するが、正解の「満満空空満空空」以外を選んだ場合はバトルが発生

サブ カン＝ケルゥの根退治

サブ コ宮のコウタイ
キーアイテム「コキュウコウタイ」を獲得

サブ カン＝ケルゥの根退治 **戦闘**

サブ シコウ宮のコウタイ **戦闘**
キーアイテム「シコウコウタイ」を獲得

サブ カン＝ケルゥの根退治

上記の四大宮のコウタイイベントのうち、最初に選んだ器官のヴィジョンが以下から1つ発生

サブ ジュンカン宮／ショウカ宮／コ宮／シコウ宮の異変 **戦闘**
戦闘 シコウ宮のみカン＝ケルゥ[2]、それ以外はカン＝ケルゥ[1]
素材「宝珠」×1を獲得
【御堂】「シコウ宮の異変」は火行、それ以外は水行の精霊力を得る
【アメ】ネコを捕獲

メイン （条件により名称変動）
【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
概念「生きる活力」を獲得。連接領域へ
仲間加入：エリュテイア

■2周目（寄生種パターン）

サブ ファーストコンタクト
四大宮の修復を進める。順番は自由

サブ ショウカ宮の見回り **戦闘**

サブ ネンエキを収集せよ **戦闘**
4ヵ所のネンマク柱でキーアイテム「ネンエキ」を採取し、最後に採取した場所でバトル

サブ ショウカ宮の修復
素材「土の結晶」×10を獲得

バトル 悪性種の群れ
ショウカ宮を修復すると出現

サブ コ宮の見回り

サブ 悪性種を探せ **戦闘**
5ヵ所から悪性種を2つ探す。1個目は左下が正解で、調べるとバトル
2個目は右上が正解で、調べるとバトル **戦闘**

サブ コ宮の修復
素材「金の結晶」×10を獲得

サブ ジュンカン宮の見回り **戦闘**×2
「ミトコンドリア」を獲得

サブ アブラミの壁を破壊せよ
アブラミに体をこすりつけたまま、離さずに時計回りに1周する

サブ ジュンカン宮の修復
素材「火の結晶」×10を獲得

サブ シコウ宮の見回り

サブ デンキカイロを修復せよ（1回目）
7個のデンキカイロを点滅する順番に調べて修復する 2

サブ シコウ宮の修復 **戦闘**
素材「木の結晶」×10を獲得

バトル 悪性種の群れ
シコウ宮を修復すると出現

【分岐】ボーニー＆フォルミナ編以外の場合は、ビャクに付き合うか別れるを選んで分岐

ビャクと別れる／手伝わない

【分岐】主人公によって分岐

御堂編
メイン 火行の精霊が待つ所
火行の精霊力を得る

御堂編
メイン 水行の精霊が待つ所
水行の精霊力を得る

アメイヤ編
メイン ネコ
ネコを捕獲

共通（ボーニー＆フォルミナ編以外）
メイン キカン門からの帰還
連接領域か次のワールドへ。次回も寄生種パターンになる

ビャクに付き合う／手伝う

サブ はじまりの地へ
四大宮で寄生種の駆除を進める。順番は自由。最後に残ったヴィジョンは「最後に残った寄生種の駆除」に変化する

サブ 寄生種の駆除（ジュンカン宮） **戦闘**

サブ 寄生種の駆除（ショウカ宮） **戦闘**

サブ 寄生種の駆除（コ宮） **戦闘**

サブ 寄生種の駆除（シコウ宮） **戦闘**

サブ シコウ宮の異変

サブ デンキカイロを修復せよ（2回目）
7個のデンキカイロを点滅する順番に調べて修復する。成功しても失敗しても次のヴィジョンが発生 2

サブ 寄生種を駆除せよ **戦闘**

サブ デンキカイロを修復せよ（3回目）
再度、7個のデンキカイロを点滅する順番に調べて修復する。成功しても失敗しても次のヴィジョンが発生 2

サブ 寄生種を駆除せよ **戦闘**
戦闘 超寄生種
サブ「デンキカイロを修復せよ」の2回目と3回目、両方成功で素材「精霊石」×10、1回成功で装備品「炎のロッド」、2回とも失敗で副防具「陽炎のローブ」を獲得
【御堂】火行の精霊力を得る
【アメ】ネコを捕獲
【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

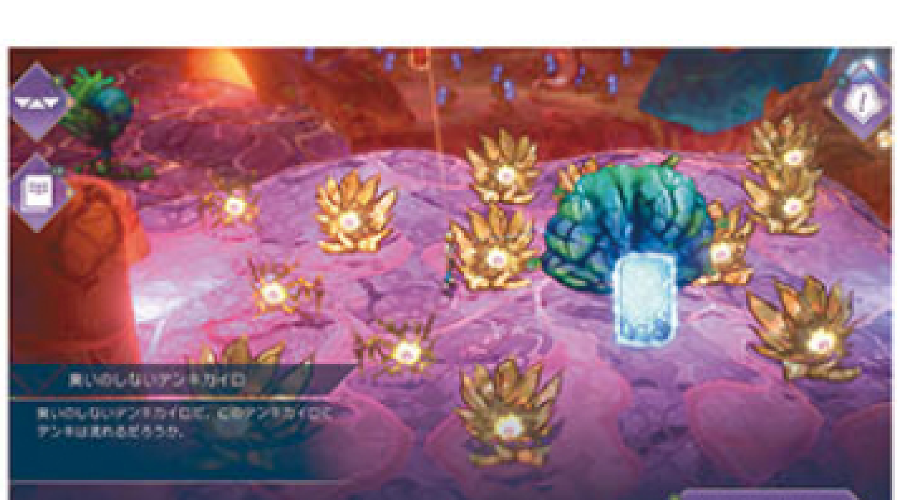
メイン （条件により名称変動）
仲間加入：ビャク
概念「生きる活力」を獲得。連接領域か次のワールドへ

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
キョウセンの良性種	+1	どのパターンでもいいのでコスモスを最後まで進める

1 状態のいいカイロを選ぶ

ジュンカン宮にデンキを届けるためには、選択肢の中から条件のいいカイロを選んでいく必要がある。順に乾いたカイロ、磨かれたカイロ、臭いのしないカイロを選ぼう。



↑デンキを通せるカイロは事前に調べられる。これでカイロの状態を確認することが可能だ。

2 点滅する順番をしっかりと覚える

2周目以降の寄生種パターンでは、ジュンカン宮までデンキカイロを3回つなげる必要がある。1回目以外は失敗しても物語は進行するが、最終的に得られる報酬が変化する。カイロの点滅スピードは速く、1回目は何度でも確認できるが、2回目以降は覚えるチャンスも減っていくので注意しよう。ちなみに正解は、下の写真の順となっている。

1回目



2回目

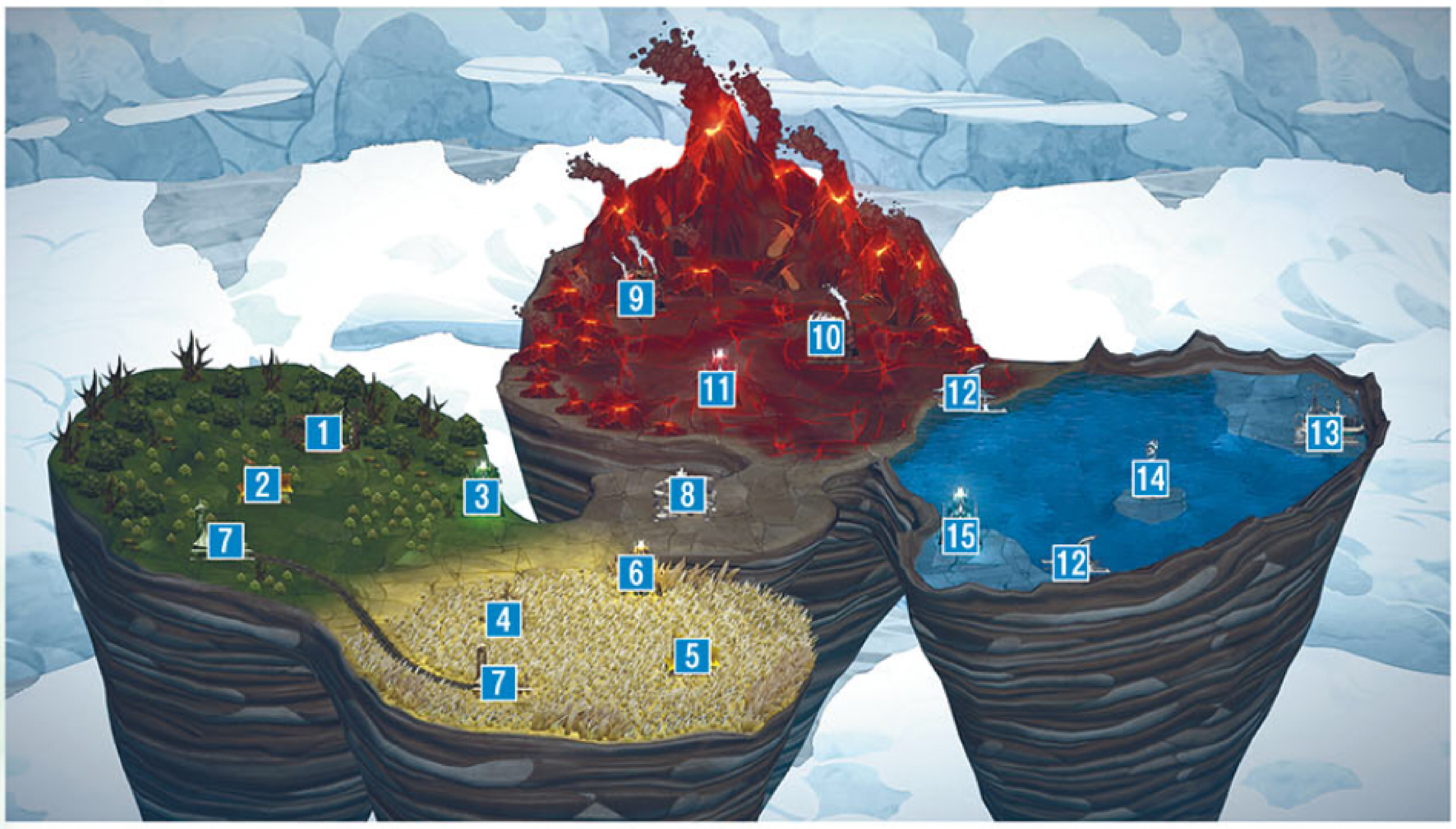


3回目



サンク

この世界では4つのテンプルと、それを信奉する4つの民が相争っている。
いずれかの民に協力し、テンプルが最後の1つになるまで戦いを見届けよう。



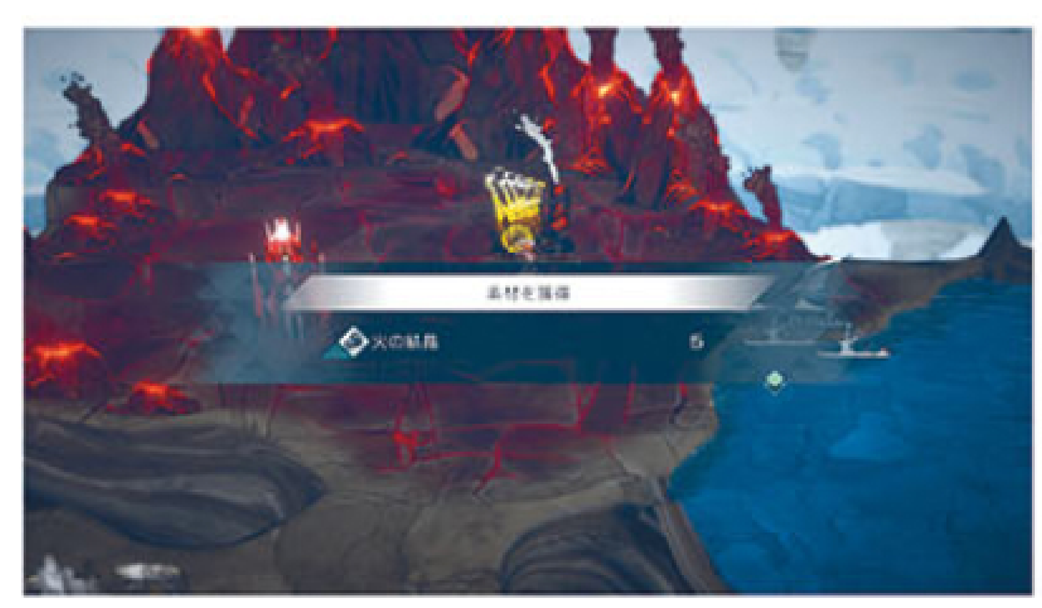
主要施設(※)

1 製材所
2 厩舎
3 森のテンプル
4 風力発電所
5 畜舎
6 風のテンプル
7 駅(北)／駅(南)
8 魂のテンプルの廃墟
9 製鉄所
10 蒸気力発電所
11 火のテンプル
12 港(北)／港(南)
13 造船所
14 灯台
15 水のテンプル

※：初期状態で存在しない施設は、サブイベントを進めると建造される。

最終的には1つのテンプルを選ぶ

この世界には覇権を争う4つのテンプルがあるが、当初は火水同盟と森風同盟の、2つの同盟が戦っている。主人公はいずれかの同盟に協力することとなるが、どちらかの同盟が滅んだあとは、残ったテンプル同士が争うこととなる。どのテンプルにもっとも協力的に振る舞ったかで、クリア時に得られる報酬が変わってくるので、それ目当てで肩入れするテンプルを選ぶのも手だ。



⬅途中のサブイベントクリア時に入手できるアイテムも、素材「火の結晶」や「水の結晶」など、各テンプル由来のものが多い。

サンクのクリアまでの流れ

各主人公共通部分

■同盟選択前(※)

サブ｜魂のテンプルの廃墟
【分岐】水のテンプルに行くと火水同盟ルート、風のテンプルに行くと森風同盟ルートに分岐 1

※：各勢力のスコアは最後に獲得する報酬に影響する。

■火水同盟ルート

サブ｜火／水のテンプル
【分岐】これ以降、サブイベント時に肯定的な選択肢で火水同盟ルート進行。否定的な選択肢で森／風のテンプルに行くと森風同盟ルートに分岐

サブ｜火／水のテンプルの話 2

サブ｜蒸気力発電所の建設 戦闘
素材「火の結晶」×5を獲得。火水のスコア＋20or30

サブ｜火／水のテンプルの依頼

サブ｜造船所の建設 戦闘
戦闘｜風民ナホイ
素材「水の結晶」×5を獲得。火水のスコア＋20or30

サブ｜火／水のテンプルの依頼

サブ｜駅の見学
火水のスコア＋20、森風のスコアー20。
【分岐】次にどのテンプルに行くかで火ルートと水ルートに分岐

■森風同盟ルート

サブ｜森／風のテンプル
【分岐】これ以降、サブイベント時に肯定的な選択肢で森風同盟ルート進行。否定的な選択肢で火／水のテンプルに行くと火水同盟ルートに分岐

サブ｜製材所の建設 戦闘×2
素材「ヒノキ」「カシ」のいずれか3個を獲得。森風のスコア＋20or30

サブ｜森／風のテンプルの依頼

サブ｜風力発電所の建設 戦闘
戦闘｜紫の巨獣
素材「金の結晶」×5を獲得。森風のスコア＋20or30

サブ｜森／風のテンプルの依頼

サブ｜港は破壊されるのか？
火水のスコアー20、森風のスコア＋20。
【分岐】次にどのテンプルに行くかで森ルートと風ルートに分岐

■火ルート

- **サブ** 火のテンプルへの導き
  - 【分岐】これ以降、サブイベント時に肯定的な選択肢で火ルート進行。否定的な選択肢で水のテンプルに行くと水ルートに分岐
- **サブ** 蒸気力発電所の改修 戦闘
  - 素材「火の結晶」×5を獲得。火のスコア＋20or30、水のスコア－20
- **サブ** 火のテンプルの依頼
- **サブ** 製鉄所の建設 戦闘
  - 素材「鉄鉱石」×2を獲得。火のスコア＋20or30、水のスコア－20
- **サブ** 火のテンプルの依頼
- **サブ** 造船所の破壊計画
  - 火のスコア＋20、水のスコア－20
- **サブ** 勝利した火のテンプル
  - 火水同盟ルート及び火ルートで火のテンプルからのみ依頼を受けていると副防具「火僧の指環」、火のスコアの方が水のスコアより高く、かつ火水同盟ルートまたは火ルートで火のテンプルからのみ依頼を受けていると「火の結晶」×50、上記以外の場合で火のスコアの方が水のスコアより高いと「火の結晶」×15を獲得。水のスコアの方が火のスコアより高く、かつ火水同盟ルートで水のテンプルからのみ依頼を受けていると「水の結晶」×50、上記以外の場合で水のスコアの方が火のスコアより高いと「水の結晶」×15を獲得。

■水ルート

- **サブ** 水のテンプルへの導き
  - 【分岐】これ以降、サブイベント時に肯定的な選択肢で水ルート進行。否定的な選択肢で火のテンプルに行くと火ルートに分岐
- **サブ** 造船所の改修 戦闘
  - 素材「水の結晶」×5を獲得。水のスコア＋20or30、火のスコア－20
- **サブ** 水のテンプルの依頼
- **サブ** 灯台の建設 戦闘×4
  - 素材「水の結晶」×5を獲得。水のスコア＋20or30、火のスコア－20
- **サブ** 水のテンプルの依頼
- **サブ** 蒸気力発電所の破壊計画
  - 水のスコア＋20、火のスコア－20
- **サブ** 勝利した水のテンプル
  - 火水同盟ルート及び水ルートで水のテンプルからのみ依頼を受けていると副防具「水僧の耳環」、水のスコアの方が火のスコアより高く、かつ火水同盟ルートまたは水ルートで水のテンプルからのみ依頼を受けていると「水の結晶」×50、上記以外の場合で水のスコアの方が火のスコアより高いと「水の結晶」×15を獲得。火のスコアの方が水のスコアより高く、かつ火水同盟ルートで火のテンプルからのみ依頼を受けていると「火の結晶」×50、上記以外の場合で火のスコアの方が水のスコアより高いと「火の結晶」×15を獲得。

■森ルート

- **サブ** 森のテンプルへの導き
  - 【分岐】これ以降、サブイベント時に肯定的な選択肢で森ルート進行。否定的な選択肢で風のテンプルに行くと風ルートに分岐
- **サブ** 製材所の改修 戦闘
  - 素材「ヒノキ」「カシ」のいずれか3個を獲得。森のスコア＋20or30、風のスコア－20
- **サブ** 森のテンプルの依頼
- **サブ** 厩舎の建設 戦闘
  - 素材「木の結晶」×5を獲得。森のスコア＋20or30、風のスコア－20
- **サブ** 森のテンプルの依頼
- **サブ** 風力発電所の破壊計画
  - 森のスコア＋20、風のスコア－20
- **サブ** 勝利した森のテンプル
  - 森風同盟ルート及び森ルートで森のテンプルからのみ依頼を受けていると副防具「森僧の環」、森のスコアの方が風のスコアより高く、かつ森風同盟ルートまたは森ルートで森のテンプルからのみ依頼を受けていると「木の結晶」×50、上記以外の場合で森のスコアの方が風のスコアより高いと「木の結晶」×15を獲得。風のスコアの方が森のスコアより高く、かつ森風同盟ルートで風のテンプルからのみ依頼を受けていると「金の結晶」×50、上記以外の場合で風のスコアの方が森のスコアより高いと「金の結晶」×15を獲得。

■風ルート

- **サブ** 風のテンプルへの導き
  - 【分岐】これ以降、サブイベント時に肯定的な選択肢で風ルート進行。否定的な選択肢で森のテンプルに行くと森ルートに分岐
- **サブ** 風力発電機の改修 戦闘×3
  - 素材「金の結晶」×5を獲得。風のスコア＋20or30、森のスコア－20
- **サブ** 風のテンプルの依頼
- **サブ** 畜舎の建設 戦闘
  - **戦闘** アトラナート
  - 素材「魔獣の毛皮」「巨獣の毛皮」いずれか3個を獲得。風のスコア＋20or30、森のスコア－20
- **サブ** 風のテンプルの依頼
- **サブ** 製材所の破壊計画
  - 風のスコア＋20、森のスコア－20
- **サブ** 勝利した風のテンプル
  - 森風同盟ルート及び風ルートで風のテンプルからのみ依頼を受けていると副防具「風僧の金環」、風のスコアの方が森のスコアより高く、かつ森風同盟ルートまたは風ルートで風のテンプルからのみ依頼を受けていると「金の結晶」×50、上記以外の場合で風のスコアの方が森のスコアより高いと「金の結晶」×15を獲得。森のスコアの方が風のスコアより高く、かつ森風同盟ルートで森のテンプルからのみ依頼を受けていると「木の結晶」×50、上記以外の場合で森のスコアの方が風のスコアより高いと「木の結晶」×15を獲得。

御堂編

■火水同盟ルート、火／水ルート

火水同盟が勝利するまで進める

【分岐】すでに木・金行の精霊力を得ている、もしくは選択肢「もう少し、旅人を続ける。」を選んだ？

- **NO**
  - **バトル** 魔物が湧き出でる森
  - **メイン** 金行の精霊力を求めて 戦闘
    - 金行の精霊力を得る。次のワールドへ移動可能になる。概念「整う調和」を獲得
  - 2周目以降に追加
    - **メイン** 木行の精霊力を求めて 戦闘
      - 木行の精霊力を得る。次のワールドへ移動可能になる。概念「整う調和」を獲得
- **YES**

火／水ルートを最後まで進める

【分岐】選択分岐

- 「何もいらんわ！」
  - 【分岐】下記のとおり分岐
    - ・火ルートの場合は火行、水ルートの場合は水行の精霊力を未入手→失意ルート①へ
    - ・火ルートの場合は火行、水ルートの場合は水行の精霊力を入手済み→失意ルート②へ
    - ・火ルートの場合は火行、水ルートの場合は水行の精霊力を未入手、かつ4つ目のワールドで訪れている→失意ルート③へ
- 「精霊の力を欲する！」
  - 精霊バトルが発生。火ルートの場合は火行の精霊力、水ルートの場合は水行の精霊力を得る。概念「整う調和」を獲得。バトルの前にすでに火行の精霊力を入手済みだった場合は途方ルートへ

メイン 次なる目的地へ

■森風同盟ルート、森／風ルート

森風同盟が勝利するまで進める

【分岐】すでに木・金行の精霊力を得ている、もしくは選択肢「知っとるみたいやね。」を選んだ？

- **NO**
  - **バトル** 魔物が湧き出でる森
  - **メイン** 火行の精霊力を求めて 戦闘
    - 火行の精霊力を得る。次のワールドへ移動可能になる。概念「整う調和」を獲得
  - 2周目以降に追加
    - **メイン** 水行の精霊力を求めて 戦闘
      - 水行の精霊力を得る。次のワールドへ移動可能になる。概念「整う調和」を獲得

P.120へ

1 まずは協力する同盟を選ぶ

火水同盟と森風同盟のどちらに協力した場合でも、いずれかのサブクエストをクリアしたあと、あるいはサブクエストを受ける前にその場を立ち去る選択をした場合は、別のテンプルに行くことで、いつでも別ルートに移行することができる。

2 火と水、森と風は協力関係

各同盟のスコアは、最終的にどの民が勝ち残るかに関わる。協力すればプラス、敵対すればマイナスになり、数値が高いほど勝ち残りやすくなる。これは、序盤は同盟仲間にも同様の影響がある。例えばサブ「火のテンプルの話」からサブ「蒸気力発電所の建設」を受けた場合、火のテンプルのスコアを＋30獲得できるが、同盟を組んでいる水のテンプルのスコアも＋20獲得することができる。このしくみをうまく利用して、最終的にほしいアイテムをもらえるように、特定の民を勝利に導こう。

P.119から

YES

森／風ルートを最後まで進める

【分岐】選択分岐

「何もいらんわ！」

【分岐】下記のとおり分岐

・森ルートの場合は木行、風ルートの場合は金行の精霊力を未入手→失意ルート①へ

・森ルートの場合は木行、風ルートの場合は金行を入手済み→失意ルート②へ

・森ルートの場合は木行、風ルートの場合は金行を未入手、かつ4つ目のワールドで訪れている→失意ルート③へ

「精霊の力を欲する！」

精霊バトルが発生。木行の精霊力を得る。次のワールドへ移動可能になる。概念「整う調和」を獲得。バトルの前にすでに木行の精霊力を入手済みだった場合は途方ルートへ

メイン　次なる目的地へ

■失意ルート①

メイン　失意の中で

これまでのワールドで手に入れていない精霊力に対応したメインイベントが発生。いずれか1つをクリアする

バトル　魔物が湧き出でる森

メイン　木／火／金／水行の精霊力を求めて　戦闘

対応する精霊力を得る

メイン　次なる目的地へ

次のワールドへ移動可能になる。概念「整う調和」を獲得。選んだ仲間が加入、もしくは誰も連れて行かないを選ぶ

仲間加入：火民ニトラムor水民アティハナor風民ナホイor森民イルバス

■失意ルート②／途方ルート

メイン　失意の中で／途方に暮れて

これまでのワールドで手に入れていない精霊力に対応したメインイベントが発生。いずれか1つをクリアする

バトル　魔物が湧き出でる森

メイン　木／火／金／水行の精霊力を求めて　戦闘

2ヵ所出現。対応する精霊力を得る

メイン　次なる目的地へ

次のワールドへ移動可能になる。概念「整う調和」を獲得

■失意ルート③

メイン　失意の中で

勝利したテンプルと精霊力に対応したサブイベントが発生。火のテンプル＝火行、水のテンプル＝水行、森のテンプル＝木行、風のテンプル＝金行に対応。いずれか1つをクリアする

バトル　魔物が湧き出でる森

メイン　火行の精霊力を求めて

メイン　水行の精霊力を求めて

メイン　金行の精霊力を求めて

メイン　木行の精霊力を求めて

選んだ選択肢に応じて、敵の強さ、入手する精霊力の強さが変わる

メイン　次なる目的地へ

概念「整う調和」を獲得。選んだ仲間が加入、もしくは誰も連れて行かないを選ぶ

仲間加入：火民ニトラムor水民アティハナor風民ナホイor森民イルバス

連接領域へ

アメイヤ編

いずれかのテンプルが勝利するまで進める

メイン　失意の中で

ネコを捕獲。概念「整う調和」を獲得。連接領域へ

シウグナス編

火・水のテンプルもしくは森・風のテンプルが消滅するまで進める

【分岐】選択分岐　3

「やはり連中には無理だな。この世界を去ろう。」／「この世界を去る。」

メイン　次なるワールドへ

連接領域へ

「分かりたくないのか？　では分からせてやろう。」／「もう少し、旅人を続ける。」

いずれかのテンプルが勝利するまで進める

仲間加入：火民ニトラム、水民アティハナ、風民ナホイ、森民イルバス(ただし、勝利したテンプルの民のみ仲間にならない)

メイン　新たな眷属を得て

概念「整う調和」を獲得。連接領域へ

ディーヴァ編

火・水のテンプルもしくは森・風のテンプルが消滅するまで進める

【分岐】選択肢で分岐

「もう、このワールドでは「心」は探さない。」

メイン　次なる目的地

連接領域へ

「もう少し、旅人を続ける。」

いずれかのテンプルが勝利するまで進める

【分岐】選択分岐　4

「～の民の「心」について教えて」(※)

メイン　途方に暮れて

概念「整う調和」を獲得。連接領域へ

※：「～」の部分には勝利したテンプルに対応した文字が入る。

「何もいりません！」

メイン　失意の中で

概念「整う調和」を獲得。選んだ仲間が加入、もしくは誰も連れて行かないを選ぶ

仲間加入：火民ニトラムor水民アティハナor風民ナホイor森民イルバス

概念「整う調和」を獲得。連接領域へ

ボーニー＆フォルミナ編

いずれかのテンプルが勝利するまで進める

メイン　ハロウィンを追って

サブ　最後のテンプルへ

メイン　再建される魂のテンプル

リトグラムピースを獲得。概念「整う調和」を獲得。選んだ仲間が加入、もしくは誰も連れて行かないを選ぶ

仲間加入：火民ニトラムor水民アティハナor風民ナホイor森民イルバス

連接領域へ

3 ほかにも途中離脱可能

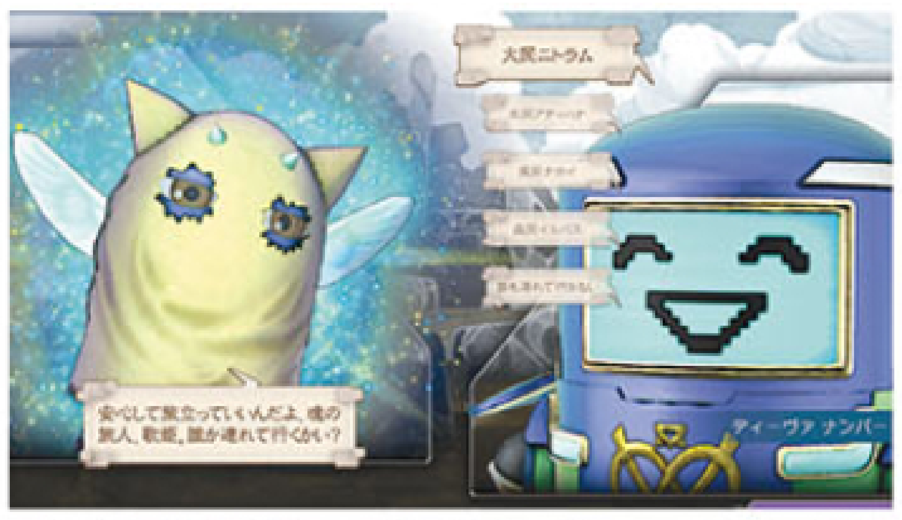
シウグナス編、ディーヴァ編も、火水同盟か森風同盟ルート終了時に世界を去ることができる。すぐに世界を去っても得るものはないので、最後まで進めるのがおすすめだ。



⬆アメイヤ編、ボーニー＆フォルミナ編は、選択の余地なく最後まで進める必要がある。

4 新たな仲間を加えるために

シウグナス編とボーニー＆フォルミナ編では、サンクの物語を最後まで進めると新たな仲間を加えることができる。一方、御堂編、ディーヴァ編では、最後の選択肢によって仲間が加わるかどうかが変化する。なお、仲間を加えたい場合には、基本的にこの世界の在り様について、否定するような選択肢を選ぶ必要があるので注意しよう。



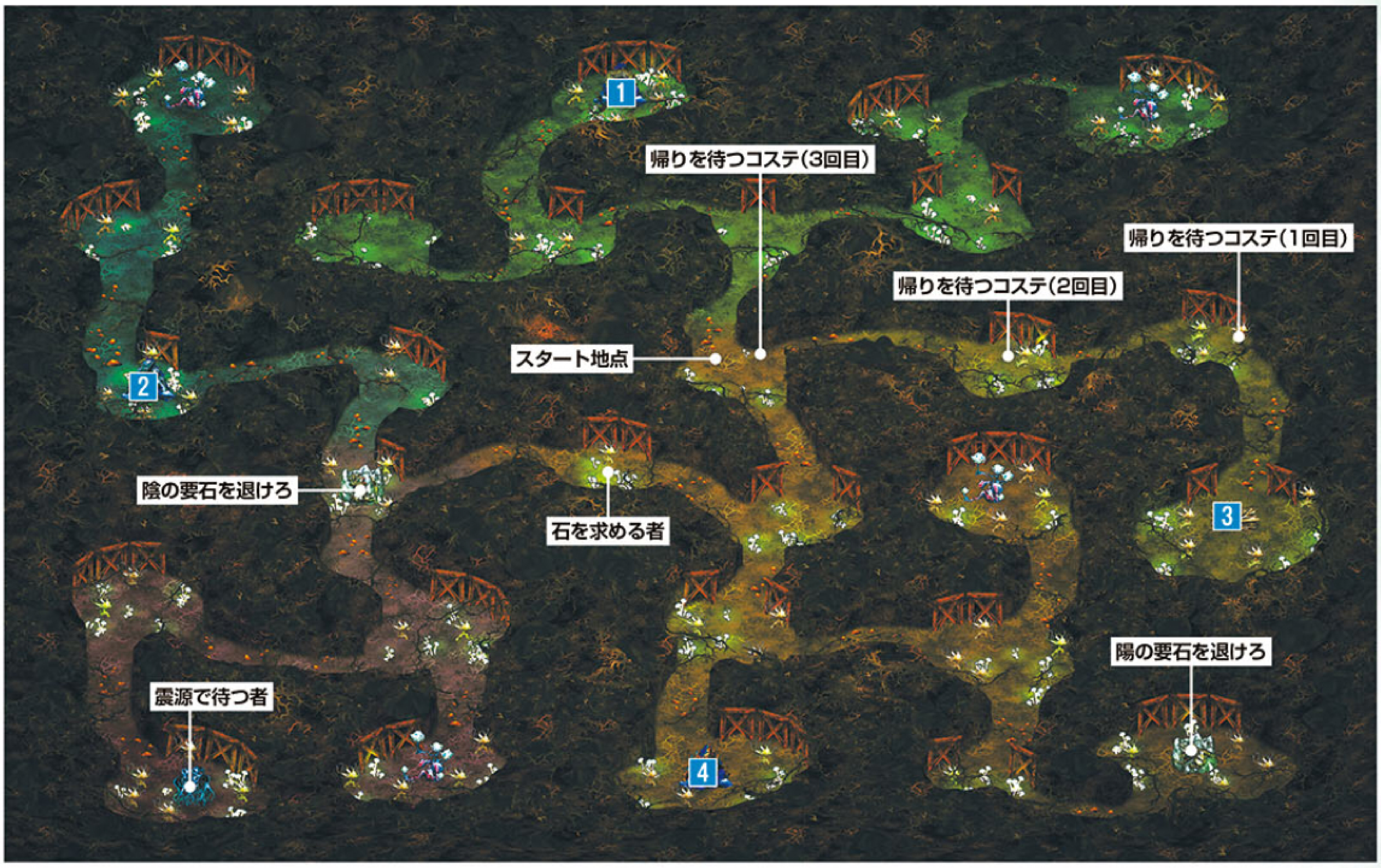
⬆御堂編、ディーヴァ編、ボーニー＆フォルミナ編では、さらに誰を仲間にするかを選ぶ。



⬆アメイヤ編でも最後に選択肢を選ぶことになるが、どちらを選んでも誰も仲間にならない。

コルディセップ

土に埋もれた世界。行き来する通路を作るためには、トプに穴を掘ってもらう必要がある。トプと協力しながら、滅びを迎えつつある世界の再生を目指そう。



主要施設

1 バシャル族のコロニー	3 フルド族のコロニー
2 ドフター族のコロニー	4 ナムル族のコロニー

●すべての穴が掘られて、通路がつながった状態で掲載している。実際には穴が塞がるので、この状態にすることはできない

通路の場所を覚えて掘りながら進んでいく

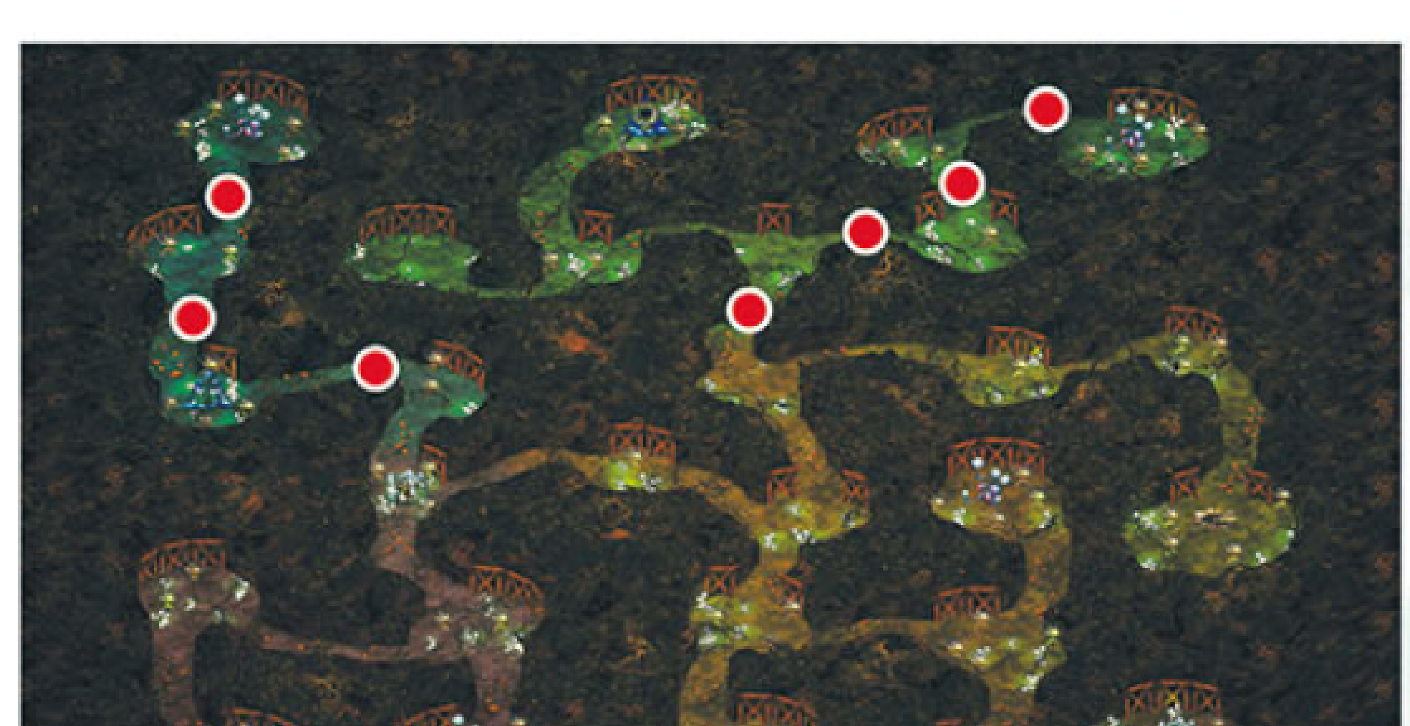
コルディセップには小さな空間が点在しているが、それぞれをつなぐ通路はやわらかい土で埋まってしまっている。この世界で行動を共にするトプは、このやわらかい土を掘ることが可能で、これで通路を作りながら進んでいくことになる。やわらかい土は一度掘ってもしばらくするとまた埋まってしまい、通るためには再度掘らなければならないが、土堀りを繰り返すとトプの穴掘りレベルが向上し、通路が埋まるまでの時間が長くなる。なお、やわらかい土を掘ったあとには右の表のとおり何かが出現する可能性がある。コルディセップの展開はボスである土のヌシの正体によって多少変化し、プレイ開始時にどのパターンになるかはP.122を参照してほしい。

トプの穴掘りレベル

- トプが穴を掘った回数に応じて、トプの穴掘りレベルが上がり、掘った穴が埋まりにくくなる
- トプの穴掘りレベルは初期状態がLv1。サブ「フルド族のコロニーへ」のクリア後、穴を20回掘るとLv2、40回でLv3、65回でLv4、90回でLv5(上限)になる

穴を掘った通り道に出現するもの

名称	起きること(※)
土の山	「ミミズ」か「元気なミミズ」を獲得
石	「普通の石」、「質のよい石」、「ミミズ」のいずれかを獲得
水晶	バトルパーティ全員のLPが1回復
湧き水	「ミミズ」か「普通の石」を2個獲得(出現するのは下のマップの●部分のみ)
絡まった根	楽勝、普通、強敵いずれかのバトルが発生。勝利すると「質のよい石」か「元気なミミズ」を獲得



※：サブ「帰りを待つコステ(3回目)」かサブ「石を求める者(3回目)」のクリア後は、ミミズや石に代わって武器「獣の斧」、「精霊の大剣」、副防具「骨兜」、「骨のお守り」、素材「土の結晶」、「雑木」、「叫びの根」のいずれかが3個、または低確率で武器「くすんだ長剣」、素材「鉄鉱石」、「宝珠」のいずれか1個手に入る。

コルディセップの開始パターン

・初回、またはコルディセップのボスを3種類すべて撃破している場合はAパターンになる

・上記以外は、これまでにコルディセップのどのエンディング(土のヌシの正体)を見ているかで下記のB～Gパターンのいずれかになる

	土のヌシの正体			開始パターン
	土のヌシ[1]～[3](冬虫夏草)	土のヌシ[4](メカ)	土のヌシ[5]～[6](クジラ)	
そのエンディングを見たかどうか	どれも見ていない、またはすべて見た			Aパターン
	見た	見ていない	見た	Bパターン
	見ていない	見た	見た	Cパターン
	見た	見た	見ていない	Dパターン
	見ていない	見た	見ていない	Eパターン
	見た	見ていない	見ていない	Fパターン
	見ていない	見ていない	見た	Gパターン

コルディセップのクリアまでの流れ

■共通

- サブ 足元の気配
- 柔らかそうな土壁を掘って進む
- サブ フルド族のコロニーへ
  - サブ 帰りを待つコステ
    獲得した「ミミズ」1個を5点、「元気なミミズ」1個を15点とし、合計で30点、60点、85点になったときに発生する(全部で3回)。ミミズとの交換で、1回目は素材「獣の骨」×5、2～3回目は素材「魔獣の骨」×2を獲得 1
  - サブ 石を求める者
    獲得した「普通の石」1個を5点、「質のよい石」1個を15点とし、合計で30点、60点、85点になったときに発生する(全部で3回)。石との交換で素材「鉄鉱石」×2を獲得
- ①フルド族以外の3つのコロニーのいずれかに向かう
  - サブ ナムル族のコロニーへ 戦闘
    パターンC以外の場合に発生
  - サブ ドフター族のコロニーへ 戦闘
    パターンD以外の場合に発生
  - サブ バシャル族のコロニーへ 戦闘
    パターンB以外の場合に発生
- ②上記で向かったコロニー以外の3つへ行くサブイベントが発生する。救出した数がその後の分岐に影響する 2
  - サブ フルド族のコロニーの危機 戦闘
    様子を見るか助けるかを選ぶ。助ける場合はバトルになる
  - サブ ナムル族のコロニーの危機 戦闘
    様子を見るか助けるかを選ぶ。助ける場合はバトルになる
  - サブ ドフター族のコロニーの危機 戦闘
    様子を見るか助けるかを選ぶ。助ける場合はバトルになる
  - サブ バシャル族のコロニーの危機 戦闘
    様子を見るか助けるかを選ぶ。助ける場合はバトルになる
- ③【分岐】上記で助けた種族の数で分岐する
  - 3種族すべて救出
    - サブ 襲撃者たち 戦闘
  - 0～2種族を救出
    - サブ さらわれた者たち 戦闘
- ④【分岐】どれを選ぶかで分岐する
  - サブ 再びナムル族のコロニーへ 戦闘
    ①で「ドフター族のコロニーへ」を選択し、パターンB・F以外の場合に発生
    ①で「バシャル族のコロニーへ」を選択し、パターンD・F以外の場合に発生
  - サブ 再びドフター族のコロニーへ 戦闘
    ①で「ナムル族のコロニーへ」を選択し、パターンB・G以外の場合に発生
    ①で「バシャル族のコロニーへ」を選択し、パターンC・G以外の場合に発生
  - サブ 再びバシャル族のコロニーへ 戦闘
    ①で「ナムル族のコロニーへ」を選択し、パターンD・E以外の場合に発生
    ①で「ドフター族のコロニーへ」を選択し、パターンC・E以外の場合に発生
- ⑤陽・陰の要石の両方へ向かう。順番は自由
  - サブ 陽の要石を退けろ 戦闘 3
    戦闘 陽の鎮守神
  - サブ 陰の要石を退けろ 戦闘 3
    戦闘 陰の鎮守神

1 やわらかい土は積極的に掘る

サブ「帰りを待つコステ」とサブ「石を求める者」では、やわらかい土を掘った際に出てくる土の山などから入手できる「石」や「ミミズ」(→P.121)を素材と交換できる。ほかにも、水晶を調べるとLPを回復できたりもするので、用のない通路も積極的に掘ってみよう。



⬆どちらのサブイベントもアイテム交換は3回ずつ可能で、素材アイテム収集に役立つ。

2 すべてのコロニーを守る

サブ「～族のコロニーの危機」では、助けるか様子を見るか選択できる。助ける場合はその都度バトルになるが、このときにすべてのコロニーを助けたか、1ヵ所だけでも様子を見たかで、その後のイベントがサブ「襲撃者たち」またはサブ「さらわれた者たち」に変化する。



⬆ここで戦う敵は、この直前にサブ「～族のコロニーへ」で訪れた種族となる。

3 強敵との戦いに備える

サブ「陽の要石を退けろ」とサブ「陰の要石を退けろ」では、それぞれバトルが発生する。このバトルは避けられないうえここまでのバトルと比較すると敵も強い。戦力に不安があるようなら、やわらかい土を掘って絡まった根を探し、バトルで戦力のアップを図るといい。



⬆並行して「石」や「ミミズ」を集めて素材に変えてもらい、装備品の強化を図るのも有効だ。

- **サブ** 震源で待つ者
- 【分岐】サブ「再びナムル族のコロニーへ」を経由している？
  - **YES**
    - **サブ** ナムル族のコロニー探索 戦闘
      - **戦闘** 土のヌシ[1]~[6]のいずれか
      - 勝利すると素材「土の結晶」×20を獲得
    - **サブ** ドフター族のコロニー探索 戦闘
      - **戦闘** 土のヌシ[1]~[6]のいずれか
      - 勝利すると素材「土の結晶」×20を獲得
    - **サブ** バシャル族のコロニー探索 戦闘
      - **戦闘** 土のヌシ[1]~[6]のいずれか
      - 勝利すると素材「土の結晶」×20を獲得
  - **NO**
    - ⑥土のヌシが、4つのコロニーのどこを襲撃するか予測して向かう。アタリの場合は選択肢で戦うかどうか選ぶ。戦わなかった場合、バトルで敗北した場合、ハズレの場合、そのコロニーは崩壊する。3回繰り返すが、フルド族のコロニーは最後(4回目)に狙われる。なお、サブ「再びナムル族のコロニーへ」を経由している場合、サブ「目標は~族のコロニーか？」(「~」はすでにクリアした種族)は発生しない
    - **サブ** 目標はナムル族のコロニーか？ 戦闘 4
      - **戦闘** 土のヌシ[1]~[6]のいずれか
      - 勝つと素材「土の結晶」×20を獲得
    - **サブ** 目標はドフター族のコロニーか？ 戦闘 4
      - **戦闘** 土のヌシ[1]~[6]のいずれか
      - 勝つと素材「土の結晶」×20を獲得
    - **サブ** 目標はバシャル族のコロニーか？ 戦闘 4
      - **戦闘** 土のヌシ[1]~[6]のいずれか
      - 勝つと素材「土の結晶」×20を獲得

- 【分岐】サブ「目標は~族のコロニーか？」で3つのコロニーをすべて守った？
  - **NO**
    - **サブ** 目標はフルド族のコロニーか？ 戦闘
    - **戦闘** 土のヌシ[1]~[6]のいずれか
    - 土のヌシ[1]~[3](冬虫夏草)の場合は素材「舌状花」×3、土のヌシ[4](メカ)の場合は素材「鉄鉱石」×2、土のヌシ[5]~[6](クジラ)の場合は素材「魔獣の骨」を獲得
    - 【御堂】木行の精霊力を得る
    - 【アメ】ネコを捕獲
    - 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
    - 概念「自由の気風」を獲得。連接領域か次のワールドへ
  - **YES**
    - **サブ** 目標はフルド族のコロニーか？ 戦闘
    - **戦闘** 土のヌシ[1]~[6]のいずれか
    - 土のヌシ[1]~[3](冬虫夏草)の場合は素材「筒状花」×4、土のヌシ[4](メカ)の場合は素材「鉄鉱石」×4、土のヌシ[5]~[6](クジラ)の場合は素材「魔獣の骨」×3を獲得
    - 【御堂】木行の精霊力を得る
    - 【アメ】ネコを捕獲
    - 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
    - 仲間加入：グルマン
    - 概念「自由の気風」を獲得。連接領域か次のワールドへ

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
バシャル族	+1	サブ「目標はフルド族のコロニーか？」だけが残っている時点で、バシャル族のコロニーが崩壊していない
ナムル族	+1	サブ「目標はフルド族のコロニーか？」だけが残っている時点で、ナムル族のコロニーが崩壊していない
ドフター族	+1	サブ「目標はフルド族のコロニーか？」だけが残っている時点で、ドフター族のコロニーが崩壊していない







4 土のヌシの動きを見極める

コルディセップの冒険の終盤では、土のヌシが襲撃する場所を予測し、コロニーを守るために奔走する。ここまで進めてきた手順に応じて土のヌシが襲撃するコロニーの順番は異なるため、右の表を参考に土のヌシが現れる場所を特定しよう。予測を当ててバトルに勝てば、素材「土の結晶」を毎回20個も入手できるうえ、すべてのコロニーを守ればグルマンを仲間に加えることが可能となる。その際のバトルの勝利条件は下の表のとおり、これまで進めてきた手順によって異なる。なお、ディーヴァ編では土のヌシの出現確率を教えてくれるので、確率の高いところに向かえば予測を外すことはない。

⑥で最大3回発生するバトルの勝利条件

④で選んだサブイベント	勝利条件
「再びドフター族のコロニーへ」	敵のHPを50%以下にする
「それ以外」	規定ターン以内に倒す(ナムル族：8ターン、ドフター族：5ターン、バシャル族：5ターン)

⑥で土のヌシがコロニーを襲う順番

・④でサブ「再びドフター族のコロニーへ」「再びバシャル族のコロニーへ」に進んだ場合

②で救出した種族の数	土のヌシが襲うコロニー			
	1回目	2回目	3回目	4回目
3種族もしくは0種族	バシャル族	ナムル族	ドフター族	フルド族
2種族	ドフター族	バシャル族	ナムル族	フルド族
1種族	ナムル族	ドフター族	バシャル族	フルド族

・④でサブ「再びナムル族のコロニーへ」に進んだ場合

選んだサブイベント	土のヌシが襲うコロニー			
	1回目	2回目	3回目	4回目
「ナムル族のコロニー探索」	ナムル族(固定)	ドフター族	バシャル族	フルド族
「ドフター族のコロニー探索」	ドフター族(固定)	バシャル族	ナムル族	フルド族
「バシャル族のコロニー探索」	バシャル族(固定)	ナムル族	ドフター族	フルド族

アヴァロン

近代的な王都。来訪者は王に入国税を支払うよう求められる。王族の秘法を使ってダイアモンドに変換するための「価値ある物」を求めて、コース巡りに挑む。



主要施設

1 墓地
2 王宮
3 大アルビオン博物館
4 病院
5 時計塔
6 アヴァロン市警
7 世界劇場
8 百貨店カナッズ
9 高級店ディープス
10 アヴァロン駅
11 王立放送局

●街に敷かれるコースはパターンによって変化する

3種のチケットで乗り物を使い分け、価値ある物を集める

アヴァロンでは自由に移動することができず、路電、馬車、車の3つの交通手段を使って、決められたコースを進む。路電は1区画、馬車は2区画、車は3区画と進む距離が決まっており、利用するにはコース開始時に支給されるチケットが必要だ。行きたい場所と手持ちのチケットの枚数を考え、価値ある物を集めてゴールしよう。



⬅集めた価値ある物は、ゴール時にダイアモンドに変換され、入国税として支払われる。ダイアが多いほど高評価となる。



⬅コース1～3を回り終わると、アヴァロンはクリアとなる。評価がBADだと、コースを強制的にやり直しになる場合も。

チケットの種類

チケット	進める区画
路電チケット	1区画
馬車チケット	2区画
車チケット	3区画

コース開始時にもらえるチケットの枚数(路電／馬車／車)(※)

コース	1周目	2周目	3周目
コース1	3／2／1	3／2／1	2／1／2
コース2	4／2／1	3／2／1	2／3／1
コース3	2／2／1	2／2／1	2／2／1

※：ディーヴァ編はコース巡りナシ、ボーニー＆フォルミナ編はコース1のみで路電チケット2枚になる。

入手アイテムと価値

安価：1つにつきダイアモンド20個	高価：1つにつきダイアモンド50個	特別な品：ダイアモンドには変化しない
ブロンズメダル	ゴールドメダル	古びた金の指輪(※1)
アイドルのサイン入り写真	人気アイドルのサイン入り写真	古びた金のネックレス(※1)
来館記念品	来館1億人目記念の盾	古びた金の杖(※1)
革のハンドバッグ	錆びた剣	アヴァロンの三角形(※2)
ビスケット	古い王冠	墓場の大剣(※3)
ビッグリジュース	古いティアラ	ー
ウナギパイ	感謝状	ー
ー	ヴィンテージワイン	ー
ー	泥のついたキノコ	ー
ー	鳥の剥製	ー

※1：1周目と3周目でグィネヴィアを仲間にするために3つとも必要。　※2：「墓場の大剣」を獲得するために4個必要。　※3：2周目でランスロットか刑事スピアーを仲間にするために必要。

コースの評価と必要なダイアモンドの数(※)

評価	1周目:コース1	1周目:コース2	1周目:コース3
BAD	0~39	0~49	0~49
GOOD	40~79	50~89	50~99
EXCELLENT	80~99	90~119	100~139
PERFECT	100以上	120以上	140以上

1周目:総合評価	
評価	ダイアモンドの総数
BAD	0~149
GOOD	150~249
EXCELLENT	250以上

評価	2周目:コース1	2周目:コース2	2周目:コース3
BAD	0~49	0~49	0~49
GOOD	50~89	50~89	50~99
EXCELLENT	90~129	90~149	100~199
PERFECT	130以上	150以上	200以上

2周目:総合評価	
評価	ダイアモンドの総数
BAD	0~119
GOOD	120~249
EXCELLENT	250以上

評価	3周目:コース1	3周目:コース2	3周目:コース3
BAD	0~39	0~39	0~39
GOOD	40~79	40~89	40~99
EXCELLENT	80~99	90~119	100~179
PERFECT	100以上	120以上	180以上

3周目:総合評価	
評価	ダイアモンドの総数
BAD	0~119
GOOD	120~259
EXCELLENT	260以上

※:1・3周目では「古びた金の」アイテム3つ、2周目では「墓場の大剣」を所持していないとダイアモンドの個数がEXCELLENTの条件を満たしていても強制でGOOD評価になる。なお、ボーニー&フォルミナ編では評価判定は行われない。

アヴァロンのクリアまでの流れ 御堂編/アメイヤ編/シウグナス編

1周目

■1周目(グィネヴィアパターン1)のコース1

コース1をゴールまで進む

【分岐】主人公によって分岐

アメイヤ編、シウグナス編

評価がBADの場合は強制的にやり直し。GOOD以上の場合は、やり直すかコース2へ進むか選べる

御堂編

【分岐】水行の精霊力を得ている？

NO

評価がBADの場合は、やり直し。それ以外の場合は、やり直すかコース2へ進むか選べる

YES

【分岐】選択分岐

もう少しアヴァロンを楽しむ

評価がBADの場合は強制的にやり直し。GOOD以上の場合は、やり直すかコース2へ進むか選べる

アヴァロンを去る

連接領域へ。次回もグィネヴィアパターン1になる

■1周目(グィネヴィアパターン1)のコース2

コース2をゴールまで進む

【分岐】御堂編かつ現周回のアヴァロンで精霊力を得ており、「妙なことに巻き込まれんうち に去るのが吉や。」を選んだ？

YES

連接領域へ。次回もグィネヴィアパターン1になる

NO

やり直すかコース3へ進むか選ぶ

■1周目(グィネヴィアパターン1)のコース3

コース3をゴールまで進む

やり直すか次へ進むか選ぶ

【分岐】総合評価によって分岐

総合評価が BAD(御堂編)

メイン 王宮で待つ最後の審判 戦闘

現周回のアヴァロンで精霊力を未入手の場合は精霊バトル。勝利すると水行の精霊力を得る

連接領域か次のワールドへ

総合評価が BAD(アメイヤ編・シウグナス編)

メイン 王宮で待つ最後の審判

【アメ】ネコを捕獲

【シウ】王者を眷属化するか選ぶ。副防具「路地裏の長靴」を獲得

連接領域か次のワールドへ

総合評価が GOOD

メイン 王宮で待つ最後の審判

素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを1個獲得

総合評価が EXCELLENT

メイン 王宮で待つ最後の審判 戦闘

素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得

【分岐】金のアイテムを3つ以上所持している場合は、グィネヴィアを助けるかどうかの選択肢が出現。助ける選択肢を選んだ場合はバトル後にグィネヴィアが加入

戦闘 レッドドラゴン

仲間加入:グィネヴィア

【御堂】現周回のアヴァロンで精霊力を未入手の場合は、普通、強敵、最凶から選んでバトル。勝利すると金行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

【シウ】王者を眷属化するか選ぶ。副防具「路地裏の長靴」を獲得

概念「権威の詩示」を獲得。連接領域か次のワールドへ

2周目

■2周目(ランスロットパターン)のコース1

コース1をゴールまで進む

【分岐】主人公によって分岐

アメイヤ編、シウグナス編

やり直すかコース2へ進むか選ぶ

御堂編

【分岐】現周回のアヴァロンで精霊力を得ている？

NO

やり直すかコース2へ進むか選ぶ

YES

【分岐】選択分岐

もう少しアヴァロンを楽しむ

やり直すかコース2へ進むか選ぶ

アヴァロンを去る

連接領域へ。次回もランスロットパターンになる

■2周目(ランスロットパターン)のコース2

コース2をゴールまで進む。途中で条件を満たすと吟遊詩人が加入する

仲間加入:吟遊詩人

【分岐】御堂編かつ現周回のアヴァロンで精霊力を得ており、「妙なことに巻き込まれんうち に去るのが吉や。」を選んだ？

YES

連接領域へ。次回もランスロットパターンになる

NO

やり直すかコース3へ進むか選ぶ

■2周目(ランスロットパターン)のコース3

コース3をゴールまで進む

やり直すか次へ進むか選ぶ

【分岐】総合評価によって分岐

総合評価が BAD(御堂編)

メイン 王宮で待つ最後の審判 戦闘

現周回のアヴァロンで精霊力を未入手の場合は精霊バトル。勝利すると水行の精霊力を得る

連接領域か次のワールドへ

総合評価が BAD(アメイヤ編・シウグナス編)

メイン 王宮で待つ最後の審判

【アメ】ネコを捕獲

【シウ】王者を眷属化するか選ぶ。副防具「路地裏の長靴」を獲得

連接領域か次のワールドへ

総合評価が BAD 以外で「墓場の大剣」を未所持

メイン 王宮で待つ最後の審判

素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを獲得。個数は、GOODなら1個、EXCELLENTなら2個、PERFECTなら4個

P.126へ

P.125から

- 総合評価がBAD以外で「墓場の大剣」を所持している
  - メイン 王宮で待つ最後の審判 戦闘
    - 素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを獲得。個数は、GOODなら1個、EXCELLENTなら2個、PERFECTなら4個
    - 【分岐】選択分岐。助けるを選んだ場合は下記のバトルへ
  - 戦闘 レッドドラゴン
    - 選んだ選択肢に応じて仲間が加入
    - 仲間加入：ランスロットor刑事スピアー
- 【御堂】現周回のアヴァロンで精霊力を未入手の場合は、普通、強敵、最凶から選んでバトル。勝利すると金行の精霊力を得る
- 【アメ】ネコを捕獲
- 【シウ】王者を眷属化するか選ぶ。副防具「路地裏の長靴」を獲得
- 概念「権威の詩示」を獲得。連接領域か次のワールドへ

3周目

■3周目（グィネヴィアパターン2）のコース1

- コース1をゴールまで進む
- 【分岐】主人公によって分岐
  - アメイヤ編、シウグナス編
    - やり直すかコース2へ進むか選ぶ。「古びた金の」アイテムを獲得していない場合は、やり直し
  - 御堂編
    - 【分岐】現周回のアヴァロンで精霊力を得ている？
      - NO：やり直すかコース2へ進むか選ぶ
      - YES：【分岐】選択分岐
        - もう少しアヴァロンを楽しむ：やり直すかコース2へ進むか選ぶ
        - アヴァロンを去る：連接領域へ。次回もグィネヴィアパターン2になる

■3周目（グィネヴィアパターン2）のコース2

- コース2をゴールまで進む
- 【分岐】御堂編かつ現周回のアヴァロンで精霊力を得ており、「妙なことに巻き込まれんうちに去るのが吉や。」を選んだ？
  - YES：連接領域へ。次回もグィネヴィアパターン2になる
  - NO：やり直すかコース3へ進むか選ぶ

■3周目（グィネヴィアパターン2）のコース3

- コース3をゴールまで進む
- やり直すか次へ進むか選ぶ
- 【分岐】総合評価によって分岐
  - 総合評価がBAD（御堂編）
    - メイン 王宮で待つ最後の審判 戦闘
      - 現周回のアヴァロンで精霊力を未入手の場合は精霊バトル。勝利すると水行の精霊力を得る
      - 連接領域か次のワールドへ
  - 総合評価がBAD（アメイヤ編・シウグナス編）
    - メイン 王宮で待つ最後の審判
      - 【アメ】ネコを捕獲
      - 【シウ】王者を眷属化するか選ぶ。副防具「路地裏の長靴」を獲得
      - 連接領域か次のワールドへ
  - 総合評価がEXCELLENT、かつ金のアイテムを3つ所持し、1周目で女王を未撃破
    - メイン 王宮で待つ最後の審判 戦闘
      - 素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得
      - 【分岐】グィネヴィアを助ける、を選んだ場合は下記のバトルへ
    - 戦闘 レッドドラゴン
      - 素材「鉄鉱石」×4を獲得
      - 仲間加入：グィネヴィア
  - 総合評価がEXCELLENT、かつ金のアイテムを3つ所持し、1周目でのみ女王を撃破
    - メイン 王宮で待つ最後の審判／王宮に集う闇の正体 戦闘
      - 素材「鉄鉱石」×4を獲得
      - 【分岐】グィネヴィアを止める、を選んだ場合は下記のバトルへ
    - 戦闘 ゴールドドラゴン
      - 素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得
  - 総合評価がEXCELLENT、かつ金のアイテムを3つ所持し、1・2周目両方で女王を撃破済み
    - メイン 王宮で待つ最後の審判 戦闘
      - 素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得
      - 【分岐】グィネヴィアを止める、を選んだ場合は下記のバトルへ
    - 戦闘 ゴールドドラゴン
      - 素材「鉄鉱石」×4を獲得
      - 仲間加入：グィネヴィア
  - 上記以外
    - メイン 王宮で待つ最後の審判
      - 素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを獲得。個数は、GOODなら1個、EXCELLENTなら2個、PERFECTなら4個
    - シウグナス編
      - 王者を眷属化するか選ぶ。副防具「路地裏の長靴」を獲得
      - メイン 魅力ある者たち
        - 眷属化イベント
- 【御堂】現周回のアヴァロンで精霊力を未入手の場合は、普通、強敵、最凶から選んでバトル。勝利すると金行の精霊力を得る
- 【アメ】ネコを捕獲
- 【シウ】王者を眷属化するか選ぶ。副防具「路地裏の長靴」を獲得
- メイン アヴァロン駅
  - 概念「権威の詩示」を獲得。連接領域か次のワールドへ

■4周目以降

4周目以降は、2周目と3周目のパターンを交互に繰り返す

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
王者	+1	コース3終了まで続ける
近衛兵	+1	無条件
ディープス店員	+1	高級店ディープスのバトルで勝利
バーテンダー	+1	酒場のバトルに勝利もしくはギャンブルに勝利
お金持ちな貴族	+1	広場で助けを求める貴族を救出する
上品な客	+1	百貨店で1・3周目は「錆びた剣」、2周目は「泥のついたキノコ」を選ぶ
劇作家	+1	劇場で歌詞の間違い回数を1回以下で終える
シルベスター	+1	スリ師シルベスターを2回倒す（2周目は不可能）

グィネヴィアとランスロットのパターン

開始時にアヴァロンの案内人として出会う人物が、1周目と3周目はグィネヴィア、2周目が刑事スピアー（ランスロット）となっており、コースの内容も変化する。いずれも最後に仲間にできるが、特定のアイテムを集めたり、EXCELLENTの総合評価を取るなど、加入条件は厳しめ。ただし、ボーニー＆フォルミナ編ではどちらかが必ず加入する（→P.130）。



⬆グィネヴィアの加入には、名前に「古びた金の」とつく3つのアイテムが必要。



⬆刑事スピアーとランスロットのどちらを仲間にするかは、最後の選択肢で決まる。

仲間を増やす

次ページからは、各コースのクリア手順の一例を紹介。1＆3周目はグィネヴィア、2周目は刑事スピアー（ランスロット）を仲間にすることを優先した手順となっている。



⬆刑事スピアー（ランスロット）を仲間にするには、全員のLPを減らさずに進めることも条件。

1&3周目(グィネヴィアパターン1&2)のコース1

1周目と3周目でもらえるチケットの枚数が異なるが、百貨店カナッズに立ち寄って「古びた金の指輪」を獲得することは同じ。あとはなるべく価値の高い物を集めればいい。バトル前にセーブしておくと確実。

■クリア手順の一例(1周目・コース1)

①放送局で「アイドルのサイン入り写真」を獲得
②酒場でバトルに勝利して「ゴールドメダル」を獲得
③博物館で「来館記念品」を獲得
④高級店でバトルに勝利して「ブロンズメダル」を獲得。御堂編の場合は水行の精霊力を得る
⑤百貨店で「古びた金の指輪」を選ぶ
⑥ゴールへ

■クリア手順の一例(3周目・コース1)

①酒場でバトルに勝利して「ゴールドメダル」を獲得
②博物館で「来館記念品」を獲得
③広場でバトルに勝利して「ブロンズメダル」を獲得
④百貨店で「古びた金の指輪」を選ぶ
⑤ゴールへ

イベント一覧

区画	ヴィジョン名	内容
1	放送局：歌姫のいる放送局	「アイドルのサイン入り写真」を獲得
2	酒場のある広場：小さな酒場の事件	バトル勝利で「ゴールドメダル」を獲得。敗北時は何ももらえない
3	大アルビオン博物館：記念品	「来館記念品」を獲得
4	警察：厳しい取り調べ	アイテムを1個失う。集めたアイテムが0の場合は「ビスケット」を獲得
5	高級店ディープス：お望みの品を	バトル勝利で「ブロンズメダル」を獲得。敗北時は何ももらえない。御堂編の場合は精霊バトルになり、勝利で水行の精霊力を得る。その状態で再度コース1をやり直して勝利した場合は「ブロンズメダル」を獲得
6	貴族のいる広場：助けを求める声	バトル勝利で「ブロンズメダル」を獲得。敗北時は何ももらえない
7	百貨店カナッズ：特別な買物	「錆びた剣」、「革のハンドバッグ」、「古びた金の指輪」のうち、選択したものを獲得
8	劇場：劇場に降りる素晴らしき詩	歌詞を3回選択する。モンスターの名前が入った歌詞を選んだ回数が1回以下なら、「ブロンズメダル」を獲得
9	トンデモない店：美味しい名物	バトル勝利で「ウナギパイ」を獲得。敗北時はアイテムを1個失う。集めたアイテムが0の場合は、敗北しても何もなし

1&3周目(グィネヴィアパターン1&2)のコース2

貴族のいる広場でバトルに勝利して、「古びた金のネックレス」を獲得することが最優先。王宮ではアイテムを1個失うが、吟遊詩人を仲間にできる。最後もアイテムを1個失う可能性はあるが、「古びた金のネックレス」が無くなることはない。

■クリア手順の一例(1&3周目・コース2)

①高級店でバトルに勝利して「ブロンズメダル」を獲得
②時計塔で「馬車チケット」1枚を渡して、「路電チケット」を2枚獲得
③都市遺跡でバトル3連戦に勝利し、「古い王冠」と素材「宝珠」×1を獲得
④王宮でアイテムを1個失うが、吟遊詩人を仲間にする。3周目の場合はバトルに勝利する必要があり、敗北した場合は、アイテムを1個失ったまま、吟遊詩人を仲間にできず先へ進む
⑤広場でバトルに勝利して「古びた金のネックレス」を獲得
⑥劇場で正しい歌詞を選び、「ブロンズメダル」を獲得
⑦1周目の場合はトンデモない店で「ビックリジュース」を獲得、もしくはアイテムを1個失う。3周目の場合はゴールへ
⑧ゴールへ

イベント一覧

区画	ヴィジョン名	内容
1	高級店ディープス：お望みの品を	バトル勝利で「ブロンズメダル」を獲得。敗北時は何ももらえない。御堂編で精霊力を未入手の場合はバトル勝利で水行の精霊力を得る
2	時計塔：大事な物の取引	下記の3つからいずれか1つを選ぶ
		・「路電チケット」2枚を渡して、「馬車チケット」を1枚獲得する
		・「馬車チケット」1枚を渡して、「路電チケット」を2枚獲得する
		・バトルメンバー全員のLPが1減るかわりに「ゴールドメダル」を獲得する
3	都市遺跡：地下に眠る遺跡	【選択1】興味ない、と答えると何もなしで終わり。興味ある、と答えた場合は次の選択へ
		【選択2】遺物の気配がある方へ進むと「ブロンズメダル」を獲得して終わり。魔物の気配がある方に進むとバトル。バトルに勝利すると次の選択へ、敗北した場合は「ビスケット」を獲得して終わり
		【選択3】遺物の気配がある方へ進むと「ゴールドメダル」を獲得して終わり。魔物の気配がある方にさらに進むとバトル。バトルに勝利すると次の選択へ、敗北した場合は「ビスケット」を獲得して終わり
		【選択4】入口に戻る、を選ぶと「ビスケット」を獲得して終わり。さらに進んだ場合はバトル。バトルに勝利すると「古い王冠」と素材「宝珠」×1を獲得。敗北した場合は「ビスケット」を獲得。現周回で獲得済みの場合は得られない
4	王宮：王宮で聴くアルビオンの詩	アイテムを1個失い、吟遊詩人が加入。集めたアイテムが0の場合は何もなし。3周目の場合はブルードラゴンとのバトルがあり、勝利時にのみ吟遊詩人が加入
5	マーケット：スリ師シルベスター	アイテムをすべて失う。御堂編で集めたアイテムが0の場合は「ビスケット」を獲得。アメイヤ編、シウグナス編で集めたアイテムが0の場合は「ブロンズメダル」を獲得
6	貴族のいる広場：貴族が持つ特別な物	バトル勝利で「古びた金のネックレス」を獲得。敗北時は何ももらえない
7	病院：怪しい診察	アイテムを1個失う。集めたアイテムが0の場合は、バトルメンバー全員のLPが1減り、「ゴールドメダル」を獲得
8	ジャックストリート：愛の寄付活動	「マーケット：スリ師シルベスター」でアイテムを失っているかどうかで下記のとおりに分岐
		・「マーケット：スリ師シルベスター」でアイテムを失っていない場合、寄付するかどうかを選ぶ。寄付する場合はアイテムを1つ失う。寄付しない場合はバトルになり、勝利すると「ブロンズメダル」を獲得、敗北するとアイテムを1個失う
		・「マーケット：スリ師シルベスター」でアイテムを失っている場合はバトル。勝利すると「感謝状」を獲得し、スられたアイテムに相当するアイテム(ゴールドメダル、ブロンズメダル)を獲得する。敗北すると「ビスケット」を獲得
9	劇場：劇場に降りる素晴らしき詩	歌詞を3回選択する。モンスターの名前が入った歌詞を選んだ回数が1回以下なら、「ブロンズメダル」を獲得
10	トンデモない店：ビックリジュース	アイテムを1個失うか、「ビックリジュース」を獲得するか、ランダムで決まる

1&3周目(グィネヴィアパターン1&2)のコース3

大アルビオン博物館で「古びた金の杖」を獲得。コース1で「古びた金の指輪」、コース2で「古びた金のネックレス」を獲得していれば、グィネビアを仲間にするのに必要な3つのアイテムが揃う。あとは総合評価でEXCELLENTを獲得し、王との謁見時にグィネヴィアを助ける選択肢を選べばいい。ただし、3周目の場合は、1周目と2周目でも女王(レッドドラゴン)を倒した状態で「グィネヴィアを止める」選択肢を選ぶこと。

■クリア手順の一例(1&3周目・コース3)

①マーケットでバトルに3回勝利して「ゴールドメダル」、「古い王冠」と武器「レムリア」を獲得
②高級店でバトルに勝利して「古いティアラ」を獲得
③酒場でバトルに勝利して「ゴールドメダル」を獲得
④博物館で興味を示す選択肢を選び、「古びた金の杖」と「来館1億人目記念の盾」を獲得
⑤ゴールへ

イベント一覧

区画	ヴィジョン名	内容
1	マーケット：ファイトクラブ	バトルに勝利後、続けて挑むかやめるかを選べる。1戦目の相手はシルバーかチンピラ、2戦目はボウディカーかロドリゴ、3戦目は市場のおやじ、の最大3連戦。下記のとおり、バトルに勝ち続けるほどアイテムを獲得できる。敗北した場合は「ビスケット」を獲得して終わり
		・1回勝利でやめた場合は「ブロンズメダル」を獲得、2回勝利でやめた場合は「ゴールドメダル」を獲得、3回勝利した場合は「ゴールドメダル」、「古い王冠」と武器「レムリア」を獲得
		・現周回で3回勝利した状態でコース2をやり直した場合は、市場のおやじとのバトル1回のみ。勝利すると「ゴールドメダル」、敗北すると「ビスケット」を獲得して終わり
2	時計塔：大事な物の取引	下記の3つからいずれか1つを選ぶ
		・「路電チケット」2枚を渡して、「馬車チケット」を1枚獲得する
		・「馬車チケット」1枚を渡して、「路電チケット」を2枚獲得する
		・バトルメンバー全員のLPが1減るかわりに「ゴールドメダル」を獲得する
3	高級店ディープス：お望みの品を	下記の条件に応じてバトル勝利時にアイテムを獲得。敗北時は何もなし
		・御堂編かつ現周回のアヴァロンで精霊力を得ていない場合は、勝利時に水行の精霊力を得る
		・以前のコースで高級店ディープスでのバトルに勝利している場合は、勝利時に「古いティアラ」を獲得。それ以外での勝利時は「ブロンズメダル」を獲得
4	アヴァロン駅:スリ師シルベスター	アイテムをすべて失う。集めたアイテムが0の場合は「ブロンズメダル」を獲得
5	放送局：歌姫のいる放送局	放送局を訪れたのが初めての場合は「アイドルのサイン入り写真」を獲得。2回目の訪問の場合はアイテムを1個失う。2回目の訪問で歌劇場も訪問済みの場合は、アイテムを1個失い、バトルメンバー全員のLPが1回復
	放送局：人気上昇中の歌姫	2回目の訪問後、コース3をやり直した場合は、アイテムを1個失い、「人気アイドルのサイン入り写真」を獲得
6	酒場のある広場：酒場のギャンブル	ギャンブル勝負になり、ランダムでハートかジョーカーの結果になる。ハートなら集めていたアイテムが2倍になり、ジョーカーならアイテムをすべて失う。集めていたアイテムが0の場合は「ヴィンテージワイン」を獲得
	酒場のある広場：小さな酒場の事件	ダイアモンド100個以上に相当するアイテムを集めている場合は、こちらになる。バトル勝利で「ゴールドメダル」を獲得。敗北時は何もなし
7	大アルビオン博物館：特別な物	興味を示す選択肢を選んだ場合は「古びた金の杖」と「来館1億人目記念の盾」を獲得。興味を示さなかった場合は「来館1億人目記念の盾」のみ獲得
8	都市遺跡：地下に眠る遺跡	【選択1】興味ない、と答えると何もなしで終わり。興味ある、と答えた場合は次の選択へ
		【選択2】遺物の気配がある方へ進むと「ブロンズメダル」を獲得して終わり。魔物の気配がある方に進むとバトル。バトルに勝利すると次の選択へ、敗北した場合は「ビスケット」を獲得して終わり
		【選択3】遺物の気配がある方へ進むと「ゴールドメダル」を獲得して終わり。魔物の気配がある方にさらに進むとバトル。バトルに勝利すると次の選択へ、敗北した場合は「ビスケット」を獲得して終わり
		【選択4】入口に戻る、を選ぶと「ビスケット」を獲得して終わり。さらに進んだ場合はバトル。バトルに勝利すると「古い王冠」と素材「宝珠」×1を獲得。敗北した場合は「ビスケット」を獲得。現周回で獲得済みの場合は得られない
	都市遺跡：スリ師の逃亡先	「アヴァロン駅：スリ師シルベスター」でアイテムを失っている場合はこちらになる。バトルに勝利すると「感謝状」を獲得し、スられたアイテムに相当するアイテム(ゴールドメダル、ブロンズメダル)を獲得する。敗北すると「ビスケット」を獲得

2周目(ランスロットパターン)のコース1

右のクリア手順は、刑事スピアー(ランスロット)を仲間にするために必要な「墓場の大剣」をコース3で獲得することを目標としている。コース1では、「墓場の大剣」に必要な「アヴァロンの三角形」を2個獲得することが最優先。「墓場の大剣」を入手するまでは、バトルメンバー全員のLPを最大に保つ必要があるので、減ったらロール「応急手当」で回復を。



⬆都市遺跡で「ゴールドメダル」を失うことになるが、評価はPERFECTでゴールできる。

■クリア手順の一例(2周目・コース1)

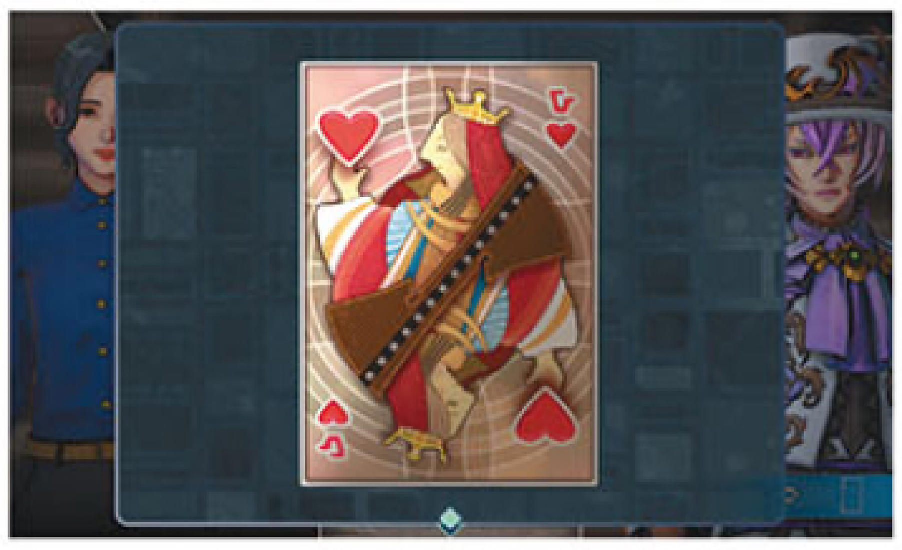
①ジャックストリートで寄付をして、バトルに勝利して「アヴァロンの三角形」を獲得
②広場でバトルに勝利して「ブロンズメダル」を獲得
③時計塔で「車チケット」1枚を渡して、「路電チケット」を3枚獲得
④マーケットで3回バトルに勝利して「ゴールドメダル」、「古い王冠」と武器「レムリア」を獲得。戦力に不安があるなら2回戦までで止めてもいい
⑤王宮でバトルに勝利して「アヴァロンの三角形」を獲得
⑥都市遺跡へ進み、アイテムを1つ失う。その後、都市遺跡の最奥まで進んでバトルに勝利し、「古い王冠」と素材「宝珠」×1を獲得
⑦博物館で「来館記念品」を獲得
⑧ゴールへ

イベント一覧

区画	ヴィジョン名	内容
1	ジャックストリート：怪しい寄付活動	寄付する、を選ぶとバトル。バトル勝利で「アヴァロンの三角形」を獲得。敗北時と寄付しなかった場合は何もなし
2	病院：献血に協力を	バトルメンバー全員のLPが1減り、「ゴールドメダル」を獲得
3	貴族のいる広場：助けを求める声	バトル勝利で「ブロンズメダル」を獲得。敗北時は何ももらえない
4	高級店ディープス：お望みの品を	バトル勝利で「ブロンズメダル」を獲得。敗北時は何ももらえない。御堂編の場合はバトル勝利で水行の精霊力を得る。その状態で再度コース1をやり直して勝利した場合は「ブロンズメダル」を獲得
5	時計塔：大事な物の取引	下記の3つからいずれか1つを選ぶ。必要なチケットが足りない場合は、LP1と「ゴールドメダル」を交換するかどうかの選択のみ
		・「路電チケット」3枚を渡して、「車チケット」を1枚獲得する
		・「車チケット」1枚を渡して、「路電チケット」を3枚獲得する
		・バトルメンバー全員のLPが1減るかわりに「ゴールドメダル」を獲得する
6	マーケット：ファイトクラブ	バトルに勝利後、続けて挑むかやめるかを選べる。1戦目の相手はシルバーかチンピラ、2戦目はボウディカーかロドリゴ、3戦目は市場のおやじ、の最大3連戦。下記のとおり、バトルに勝ち続けるほどアイテムを獲得できる。敗北した場合は「ビスケット」を獲得して終わり
		・1回勝利でやめた場合は「ブロンズメダル」を獲得、2回勝利でやめた場合は「ゴールドメダル」を獲得、3回勝利した場合は「ゴールドメダル」、「古い王冠」と武器「レムリア」を獲得
6	マーケット：ファイトクラブ	・現周回で3回勝利した状態でコース2をやり直した場合は、市場のおやじとのバトル1回のみ。勝利すると「ゴールドメダル」、敗北すると「ビスケット」を獲得して終わり
7	王宮：王宮に満ちるアルビオンの詩	バトル勝利で「アヴァロンの三角形」を獲得。敗北時は何ももらえない
8	都市遺跡：都市遺跡発掘への投資	アイテムを1個失う。奥へ行くほど高価なアイテムが手に入る
		【選択1】発掘を止めたら「ブロンズメダル」を獲得、もっと奥へ行く場合は次の選択へ
		【選択2】発掘を止めたら「ゴールドメダル」を獲得、もっと奥へ行く場合は次のバトルへ
		【バトル】勝利すると「古い王冠」と素材「宝珠」×1を獲得。敗北時は「ビスケット」を獲得。現周回で獲得済みの場合は得られない
9	大アルビオン博物館：記念品	「来館記念品」を獲得

2周目（ランスロットパターン）のコース2

コース2でも「アヴァロンの三角形」を2個獲得することが最優先。ついでに吟遊詩人も仲間にしておく。酒場でのギャンブル勝負の結果はランダムで決まる。負けるとアイテムをすべて失うが、「アヴァロンの三角形」は対象外なので、負けてもランスロットは仲間にできる。



⬆ギャンブルは2/3の確率で勝てる。負けた場合は、勝てるまで巻き戻しを使うのも手だ。

■クリア手順の一例（2周目・コース2）

①マーケットで「アヴァロンの三角形」を獲得
②王宮で吟遊詩人を仲間にする（コース1で王宮を訪問していることが前提）
③時計塔で「車チケット」1枚を渡して、「路電チケット」を3枚獲得
④高級店でバトルに勝利して「ブロンズメダル」を獲得
⑤博物館で「来館1億人目記念の盾」を獲得
⑥酒場のギャンブルで勝利してアイテムを2倍に増やす
⑦放送局で「アヴァロンの三角形」を獲得
⑧ゴールへ

イベント一覧

区画	ヴィジョン名	内容
1	マーケット：スリが持つ宝	「アヴァロンの三角形」を獲得
2	王宮：王宮に響くアルビオンの詩	コース1で王宮を訪問している場合は吟遊詩人が加入して終わり。訪問していない場合はバトルになり、勝利すると「ゴールドメダル」を獲得。敗北時は何ももらえない
3	都市遺跡：地下に眠る遺跡	【選択1】興味ない、と答えると何もなしで終わり。興味ある、と答えた場合は次の選択へ
		【選択2】遺物の気配がある方へ進むと「ブロンズメダル」を獲得して終わり。魔物の気配がある方に進むとバトル。バトルに勝利すると次の選択へ、敗北した場合は「ビスケット」を獲得して終わり
		【選択3】遺物の気配がある方へ進むと「ゴールドメダル」を獲得して終わり。魔物の気配がある方にさらに進むとバトル。バトルに勝利すると次の選択へ、敗北した場合は「ビスケット」を獲得して終わり
		【選択4】入口に戻る、を選ぶと「ビスケット」を獲得して終わり。さらに進んだ場合はバトル。バトルに勝利すると「古い王冠」と素材「宝珠」×1を獲得（現周回で獲得済みの場合は得られない）。敗北した場合は「ビスケット」を獲得
4	時計塔：貴重な取引	下記の3つからいずれか1つを選ぶ。必要なチケットが足りない場合は、LP1と「ゴールドメダル」を交換するかどうかの選択のみ
		・「路電チケット」3枚を渡して、「車チケット」を1枚獲得する
		・「車チケット」1枚を渡して、「路電チケット」を3枚獲得する
		・バトルメンバー全員のLPが1減るかわりに「ゴールドメダル」を獲得する
5	高級店ディープス：お望みの品を	バトル勝利で「ブロンズメダル」を獲得。敗北時は何ももらえない。御堂編で精霊力を未入手の場合はバトル勝利で水行の精霊力を得る
6	警察：厳しい取り調べ	アイテムを1個失う。集めたアイテムが0の場合は「ビスケット」を獲得
7	大アルビオン博物館：記念品	「来館1億人目記念の盾」を獲得。やり直しの場合は「来館記念品」を獲得
8	酒場のある広場：酒場のギャンブル	ギャンブル勝負になり、ランダムでハートかジョーカーの結果になる。ハートなら集めていたアイテムが2倍になり、ジョーカーならアイテムをすべて失う。集めていたアイテムが0の場合は「ヴィンテージワイン」を獲得
9	放送局：歌姫に会えば	「アヴァロンの三角形」を獲得

2周目(ランスロットパターン)のコース3

「アヴァロンの三角形」を4個所持し、バトルメンバー全員のLPが減っていない状態で進めば、病院に向かったあとに「墓場の大剣」を獲得。

■クリア手順の一例(2周目・コース3)

①高級店でバトルに勝利して「古いティアラ」を獲得(コース1～2で高級店でバトルに勝利していることが前提)
②百貨店で「泥のついたキノコ」を獲得
③病院でサブ「墓地：封印されしもの」が発生。リトグラム完成後のバトルに勝利し、「墓場の大剣」を獲得
④広場でバトルに勝利し、アイテムを2倍に増やす
⑤ゴールへ

イベント一覧

区画	ヴィジョン名	内容
1	高級店ディープス：お望みの品を	下記の条件に応じてバトル勝利時にアイテムを獲得。敗北時は何もなし
		・御堂編かつ現周回のアヴァロンで精霊力を得ていない場合は、勝利時に水行の精霊力を得る
		・以前のコースで高級店ディープスでのバトルに勝利している場合は、勝利時に「古いティアラ」を獲得。それ以外での勝利時は「ブロンズメダル」を獲得
2	貴族のいる広場：助けを求める声	バトル勝利で「ブロンズメダル」を獲得。敗北時は何ももらえない
3	百貨店カナッズ：高価な商品と安価な商品	「革のハンドバッグ」、「泥のついたキノコ」、「鳥の剥製」のうち、選択したものを獲得
4	劇場：劇場で華咲く感動の詩	歌詞を3回選択する。モンスターの名前が入った歌詞を選んだ回数が1回以下なら、バトルになり、勝利で「ゴールドメダル」、敗北で「ブロンズメダル」を獲得
5	ジャックストリート：愛の寄付活動	集めたアイテムが1以上ある状態で「寄付する」を選んだ場合は、アイテムを1個失う。集めたアイテムが0の状態で「寄付する」を選ぶ、もしくは寄付しなかった場合はバトル。勝利で「ブロンズメダル」を獲得。敗北時は何ももらえない
6	病院：献血に協力を	集めたアイテムが0の場合に発生。バトルメンバー全員のLPが1減り、「ゴールドメダル」を獲得する
	病院：怪しい診察	集めたアイテムが1以上の場合に発生。バトルメンバー全員のLPが全回復し、アイテムを1個失う
	病院：死する者へ開かれる道	「アヴァロンの三角形」を4つ所持している場合に発生。下記のように分岐する
		・LPが減っており、集めたアイテムが0の場合、バトルメンバー全員のLPが1減り、「ゴールドメダル」を獲得する
		・LPが減っており、集めたアイテムが1以上の場合、バトルメンバー全員のLPが全回復し、アイテムを1個失う
		・LPが減っていない場合、サブ「墓地：封印されしもの」が発生し、リトグラム「墓標に刻まれた古の印」に挑む。完成させた場合はバトルになり、勝利すると「墓場の大剣」を獲得する。完成をあきらめた場合、バトルに敗北した場合は何ももらえない
7	貴族のいる広場：助けを求める声	バトルに勝利すると集めたアイテムが2倍になる。敗北した場合はアイテムをすべて失う
8	マーケット：ファイトクラブ	バトル後、続けて挑むかやめるかを選べる。下記のとおり、バトルに勝ち続けるほどアイテムを獲得できる。敗北した場合は「ビスケット」を獲得して終わり
		・1回勝利でやめた場合は「ブロンズメダル」を獲得、2回勝利でやめた場合は「ゴールドメダル」を獲得、3回勝利した場合は「ゴールドメダル」、「古い王冠」と武器「レムリア」を獲得
		・現周回で3回勝利した状態でコース2をやり直した場合は、初回のバトルで勝利すると「ゴールドメダル」、敗北すると「ビスケット」を獲得して終わり

アヴァロンのクリアまでの流れ ボーニー＆フォルミナ編

■共通

メイン 怪しい人物
「路電チケット」×2を獲得

サブ チケットを手にして
サブ 王立放送局
ディーヴァ編をクリア済みの場合はディーヴァ ナンバー5が加入、未クリアの場合は吟遊詩人が加入
仲間加入：ディーヴァ ナンバー5 or 吟遊詩人

サブ 次のチケットは
サブ 小さなパブハウス 戦闘
【分岐】バトルに勝利したかどうかで分岐

敗北
「路電チケット」×1を獲得
サブ 路面電車のチケット
サブ 大アルビオン博物館
「馬車チケット」×1を獲得

サブ 次の目的地へ
サブ 高級店ディープス 戦闘
戦闘 コカトリス
勝利した場合は「リトグラムピース2」を獲得。敗北した場合はそのまま進む
サブ 百貨店カナッズへ

勝利
「馬車チケット」×1を獲得
サブ 馬車のチケット
サブ アヴァロン市警
「車チケット」×1を獲得
サブ 自動車に乗って

サブ 百貨店カナッズ
【分岐】リトグラム「おもちゃのパズル」を完成させたかどうかで分岐

あきらめた
サブ 次の目的地へ
サブ トンデモない店ソーリーズ
仲間加入：ランスロット

完成させた
サブ 次の目的地へ
サブ 世界劇場
仲間加入：グィネヴィア

サブ 再び駅へ
メイン アヴァロン駅
キャピトルシティへ

2人の仲間が加入する

ボーニー＆フォルミナ編の場合は、行き先は選べず、チケットを消費して進むだけ。最初に吟遊詩人かディーヴァ ナンバー5が加入し、最後はリトグラムを完成させたかどうかでランスロットかグィネヴィアのどちらかが仲間になる。

デルタベース

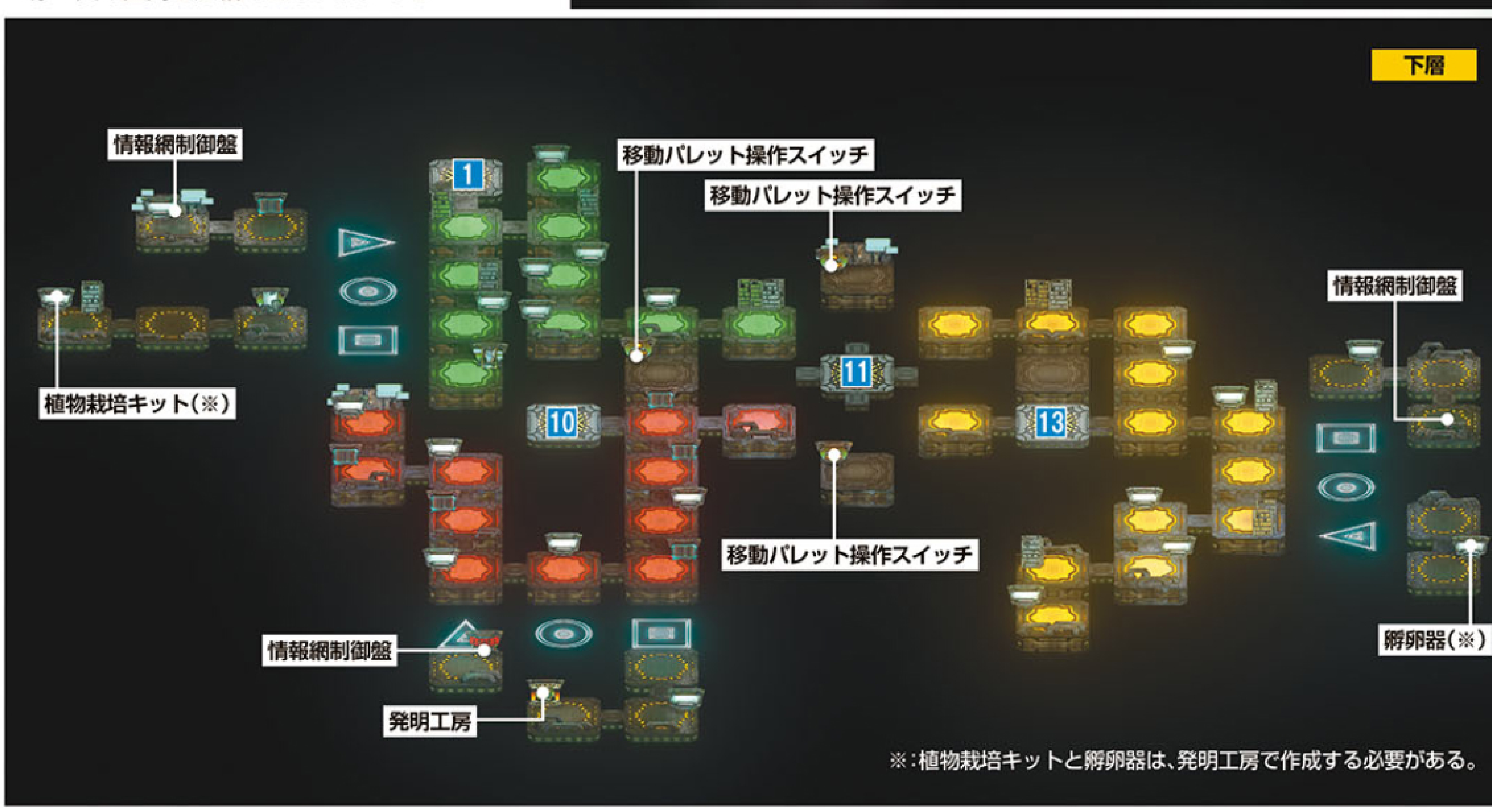
閉鎖的で無機質な世界。外部からの来訪者はエイリアン扱いされ、管理者の管轄下に置かれる。
赤・緑・黄の一族が独自の研究を進めており、主人公はその手伝いで奔走することに。

主要施設

1 緑一族のリフト	8 赤一族 居住区
2 緑一族 居住区	9 赤一族 研究所
3 緑一族 研究所	10 赤一族のリフト
4 病院	11 中央リフト
5 中央サロン	12 黄一族 研究所
6 転送装置	13 黄一族のリフト
7 扉	14 黄一族 居住区

●下層の■、●、▲の場所には移動パレットがあり、移動パレット操作スイッチで動かして通行できるようになる
●下層の中央リフトは、緑、赤、黄の一族のイベントを進めると、移動させて赤・緑、緑・黄、赤・黄の区間を連結できるようになる



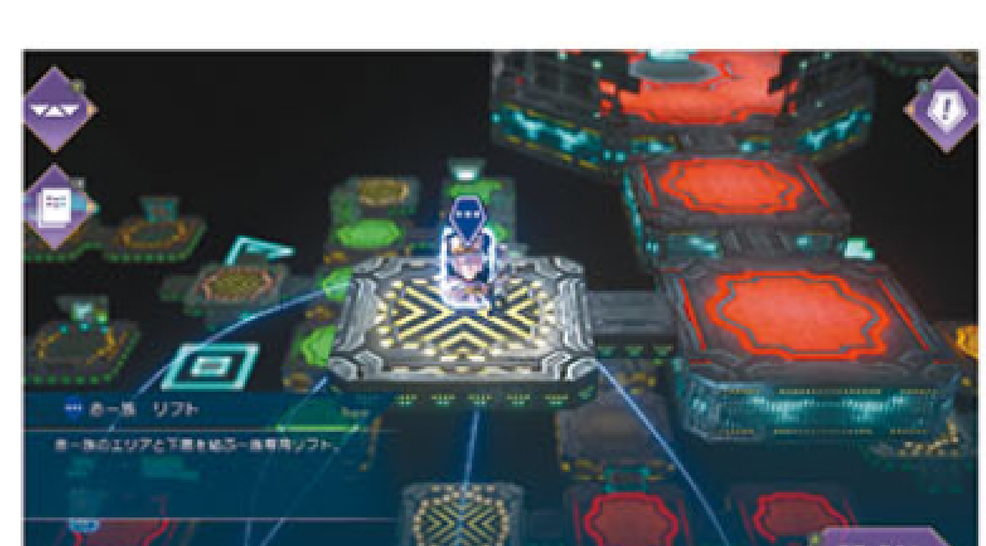


赤・緑・黄の一族が進める研究を手伝う

デルタベースは研究者たちがいる上層と、実験施設などがある下層に分かれている。上層で依頼を受け、下層で標的とバトルしたり、指定の物を獲得して報告に戻る、というのが基本的な流れだ。上層と下層の行き来は、中央リフトと、赤・緑・黄一族のリフトで行う。下層は、赤・緑・黄区のエリアに分かれているが、一族のサブイベントをクリアしていくと、中央リフトを移動させてエリアを連結させ、エリア間を移動できるようになる。前半は赤・緑・黄の一族のサブイベントを進め、後半はいずれかの一族のサブイベントを最後まで進めるとクリアだ。



⬅上層の中央でずっと待ち続けているゴールド主任は、最後まで放置で問題ない。赤・緑・黄の一族の研究を進めよう。



⬅前半は各一族のリフトを使って下層へ行こう。赤一族の研究を手伝うなら、赤一族のリフトを使って移動するのが近道。

デルタベースのクリアまでの流れ

■1～3周目

赤色、緑色、黄色の一族のサブイベントを進めていく

バトル 戦闘訓練
ディーヴァ編の初回の場合のみ発生。「戦闘訓練その3」まで受けられる

サブ 赤色の一族
赤一族のイベントチャートへ

サブ 緑色の一族
緑一族のイベントチャートへ

サブ 黄色の一族
黄一族のイベントチャートへ

サブ 発明工房
緑と赤、緑と黄、赤と黄のいずれかのエリアを連結できるようになると行ける。孵卵器、植物栽培キットの作成、ギズモパーツの加工処理ができる 4

バトル 腕試し
バトル「腕試し」は、1周目でサブ「赤色の一族」から始めた場合は、他一族のサブイベントを進めると発生。サブ「緑色の一族」から始めた場合はサブ「緑の研究民マグス」のクリア後、サブ「黄色の一族」から始めた場合はサブ「黄色の一族」のクリア後に発生。2～3周目はサブ「黄色の一族」のクリア後に発生

ディーヴァ編、シウグナス編、ボーニー＆フォルミナ編は、いずれかの一族を最後までクリアするとクリア可能。御堂編とアメイヤ編は、デルタベースの開始後すぐに中央リフトから下層に降りてクリアすることも可能

御堂編

下層で精霊バトルに挑める。サブイベントの進行状況によって選べる精霊バトルの数が変わり、サブイベントをクリアしていないと楽勝のみ。特定のサブイベントのクリアで追加され、一族のイベントを最後までクリアすると最大5ヵ所から選べる。いずれかの精霊バトルをクリアすると金行の精霊力を得る

サブ ビーンにさようなら
1周目はサブ「骨格標本を止めろ！」のクリアで発生。2周目はサブ「文明の夜明け」か「オリハルコン骨格標本」のクリアで発生。武器「フォトンシューター」を獲得

メイン 接続室の扉
入手している精霊力が1～3つの場合のみ、ゴールド主任が加入
仲間加入：ゴールド主任
概念「定めし秩序」を獲得。連接領域へ

アメイヤ編

メイン ネコ
ネコを捕獲

メイン 接続室の扉
仲間加入：ゴールド主任
概念「定めし秩序」を獲得。ミヤコ市へ

シウグナス編

メイン 待っているゴールド主任（※1）
※1：サブ「骨格標本を止めろ！」、「新しい族長」、「遺されたもの」のいずれかをクリア後に発生。

サブ ビーンにさようなら
武器「フォトンシューター」を獲得

メイン 接続室の扉 哲人の闇
哲人を眷属化するか選ぶ。副防具「IDタグ」を獲得
仲間加入：ゴールド主任
概念「定めし秩序」を獲得。連接領域へ

ディーヴァ編

メイン 待っているゴールド主任（※1）

メイン 接続室の扉
仲間加入：ゴールド主任
メカボディ「バトルタンク」、概念「定めし秩序」を獲得。連接領域へ

ボーニー＆フォルミナ編

「リトグラムピース」を獲得

メイン 次の三角形を求めて（※2）
仲間加入：ゴールド主任
概念「定めし秩序」を獲得。連接領域かキャピトルシティへ

※2：サブ「骨格標本を止めろ！」、「新しい族長」、「遺されたもの」のいずれかをクリア後に発生。リトグラムピースの獲得状況に応じてヴィジョン名は変わる。

■4周目以降

4周目以降は、赤緑黄の一族イベントがそれぞれ1～3周目のパターンのいずれかからランダムで選ばれる

赤一族のイベント

■赤一族のイベント（共通）

サブ 赤色の一族

サブ 赤一族の研究員
2周目以降で緑一族のサブ「モノフィドの異常繁殖解決！」をクリアし、「改良モノフィドの種」を所持しているとサブ「バイオチップの謎」と「ナンバー～」のクリア後に発生し、トレードが可能。「改良モノフィドの種」を渡して「ツチノコのタマゴ」を獲得できる

サブ 赤一族 リフト

サブ コンテナ
下層に5つ発生（アメイヤ編のみ4つ）。一番手前のコンテナを開けて「バイオチップ」を獲得すれば、サブ「バイオチップの謎」に進める。電磁柵を1つ破壊するごとに、バトルメンバー全員のLPが1減るが、最奥のコンテナ2つからはアイテムを獲得できる。手前のコンテナ2つは、開けるとバトルになる 1

サブ バイオチップの謎
副防具「ブレードアトラクター」を獲得

サブ 待ち構える族長
3つのサブイベントが発生する。ターゲットとなるモンスターを倒すとクリア。クリアするとほかの2つは消滅する

サブ ナンバー056 戦闘
1周目のターゲット。「ギズモパーツ」と「結晶」、素材「翼膜」×5を獲得

サブ ナンバー098 戦闘
2周目のターゲット。「ギズモパーツ」と「結晶」、副防具「気付珠」を獲得

サブ ナンバー507 戦闘
3周目のターゲット。「ギズモパーツ」と「結晶」、素材「虫の甲鎧」×5を獲得

【1周目】サブ「ナンバー056」、「異次元ネコ解決！」、「黄一族の聞き取り調査」をすべてクリアする

【2周目】サブ「ナンバー098」、「モノフィドの異常繁殖解決！」、「謎の剣を復元せよ！」をすべてクリアする

【3周目】サブ「ナンバー507」、「幻のツチノコ解決！」、「黄一族 文明調査グループ」をすべてクリアする

【4周目以降】上記のサブイベントのうちの3つをクリアする

サブ 粘菌の増殖 戦闘×4
粘菌退治に協力し、下層でエンカウントバトル「増殖した粘菌」を3回クリアし、最後に飢餓粘菌を倒す。最初の3回は、粘菌を倒してから電磁柵装置をオフにすることで、赤一族の研究員の犠牲を出さずに進めることが可能

サブ 実験440

サブ 黄一族の協力

サブ 謎の刀の回収 戦闘×3
このサブイベントをクリアすると、獅子王が強化される。下層の黄エリアに3ヵ所出現するエンカウントバトル「刀を狙う粘菌」をすべてクリアしなかった場合は、獅子王がさらに強化される

サブ 緑一族の協力
下層の2つのエンカウントバトルを両方クリアすると消滅

サブ 緑一族のガスタンク
移動パレットを■に移動させて進み、選択肢「スイッチオン」を選ぶと、赤エリアにいる敵2体が消える

赤一族のサブ「待ち構える族長」の進行時に、ターゲットではないナンバーの両方をクリアしている場合は、バトル後にサブ「新しい族長」へ進む

戦闘 獅子王

赤一族のリフトで下層へ降り、2つのエンカウントバトルをクリアする。サブ「緑一族のガスタンク」で「スイッチオン」を選んでいる場合はなし

1 奥のコンテナも開けよう

電磁柵を3つ破壊した先のコンテナ2つからは「三角形の紙切れ」と武器、「データコード」と副防具を獲得できる（アメイヤ編は「三角形の紙切れ」と武器のみ）。電磁柵はバトルメンバーを1人にして破壊するといい。

■コンテナから獲得できる可能性のある武器と副防具

武器	副防具
ブロードソード、ブロードソード+1、フルーレ、フルーレ+1、ククリ、ククリ+1、手斧、手斧+1、ツヴァイハンダー、ツヴァイハンダー+1、ガラティーン、ガラティーン+1、ガラティーン+2、サムライソード、サムライソード+1、矛、矛+1、年代物の銃、ブラックイーグル、ブラックイーグル+1、ブラスターガン、ブラスターガン+1、ブラスターガン+2、セイバー機関銃、セイバー機関銃+1、スキャッター、スキャッター+1	ウォーハット、サレット、メタルヘルム、バードメット、ナックルカバー、シェルブレーサー、ガントレット、ヴァンブレイス、サイバーグラブ、革のブーツ、メタルグリーブ、サバトン、シルバーブーツ、ラバーソウル

サブ 獅子王との決着 **戦闘**

獅子王の強さは、サブ「謎の刀の回収」を未クリアだと弱く、「謎の刀の回収」をクリアかつエンカウントバトル「刀を狙う粘菌」で粘菌を倒していないと強い

戦闘 獅子王

サブ 新しい族長

【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

武器「ファイアトラッパー」を獲得。赤一族のイベントクリア

緑一族のイベント

■緑一族のイベント(共通)

サブ 緑色の一族

サブ 緑の研究民マグス

サブ 緑一族 リフト

【分岐】発生するサブイベントは何周目かで変わる

1周目

下層に6体出現するネコのうち、右向きのネコを2匹捕獲する。左向きのネコを捕獲しようとするとバトルになるが、左向きのネコを倒した数で報酬の数が変わる

サブ 異次元ネコ捕獲！

副防具「ガントレット」と「ギズモパーツ」を獲得。「ギズモパーツ」の数は、左向きのネコを倒した数が2匹以下なら1個、3匹なら2個、4匹なら3個になる

2周目

サブ モノフィド **戦闘**

戦闘 モノフィド×3～5

下層の3ヵ所でモノフィドを回収する。モノフィドの近くにある警報装置を使用せずに調べるとバトルになってしまい、すべて倒してしまうと報酬が減る

サブ モノフィドの異常繁殖解決！

「改良モノフィドの種」と「ギズモパーツ」を獲得。数は、モノフィドの回収数で変化し、3株回収なら両方3個、2株なら両方2個、1株なら両方1個になる。モノフィドを3体倒してしまっている場合は「ギズモパーツ」×1のみ。また、3株回収なら主防具「デモンズレザー」、1～2株回収なら副防具「ブラッドチャリス」を獲得

3周目

サブ ツチノコ **戦闘**

下層に3体出現するツチノコをすべて捕獲する。ツチノコが寝ているときに捕獲すると無傷で捕まえられるが、起きているときだとバトルになり、無傷での捕獲は失敗。無傷で捕獲したツチノコの数に応じて報酬が変化 2

サブ 幻のツチノコ解決！

「ツチノコのタマゴ」と「ギズモパーツ」を獲得。数は、無傷で捕獲したツチノコの数で変化し、3体回収なら両方3個、1～2体なら両方2個になる。無傷のツチノコが0の場合は「ギズモパーツ」×1のみ。また、3体回収なら副防具「ストーンレガース」、1～2体回収なら副防具「エメス・タグ」を獲得

サブ 緑一族の研究員

寝ているツチノコを1匹以上捕獲していると発生。交換に応じると、「ツチノコのタマゴ」×1を渡して、「結晶」×1を獲得する

【分岐】アメイヤ編以外は、サブ「緑一族 生命研究グループ」を選択可能。クリアせずにサブ「生命の神秘」に進むことも可能

アメイヤ編以外

サブ 緑一族 生命研究グループ

赤一族のサブ「コンテナ」で獲得できる「データコード」を所持していると発生

サブ 冷凍睡眠エリア

目覚めさせる選択肢を選ぶ

サブ 緑一族 生命研究グループ

サブ 接続装置

【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

アメイヤ編

【1周目】サブ「ナンバー056」、「異次元ネコ解決！」、「黄一族の聞き取り調査」をすべてクリアする

【2周目】サブ「ナンバー098」、「モノフィドの異常繁殖解決！」、「謎の剣を復元せよ！」をすべてクリアする

【3周目】サブ「ナンバー507」、「幻のツチノコ解決！」、「黄一族 文明調査グループ」をすべてクリアする

【4周目以降】上記のサブイベントのうちの3つをクリアする

サブ 生命の神秘

選択肢「見学する」を選ぶ。「ちょっと待って」を選んだ場合は、続けて発生するサブ「生命体融合実験」で「見学する」を選ぶ

【分岐】赤一族に協力を求める？

NO

下層のエリア、赤区、緑区、黄区でそれぞれエンカウントバトル「対決！ 変異種303号」をクリアする。3ヵ所目のバトルは2連戦

戦闘 変異種303号赤女王(※)

※：戦う区画の色に応じて、変異種303号赤女王、変異種303号緑女王、変異種303号黄女王になる。

YES

サブ 赤一族の協力 **戦闘**

下層のエリア、赤区、緑区、黄区でそれぞれ「対決！ 変異種303号」にアクセスし、3番目に調べた場所でバトル

戦闘 変異種303号赤女王(※)

※：戦う区画の色に応じて、変異種303号赤女王、変異種303号緑女王、変異種303号黄女王になる。

【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

【分岐】ボーニー＆フォルミナ編の場合、以下の条件をすべて満たしている？

・現周回でエンカウントバトル「対決！ 変異種303号」をクリア

・ほかの主人公でキャピトルシティのサブ「新人歌手デビューイベント」と「カフェの出会い」を両方クリアしている

NO

緑一族のイベントクリア

YES

サブ さらなる情報

武器「ハイペリオン」を獲得

サブ 囚われのエイリアン

移動パレットを▲に動かして進み、選択肢「牢の鍵を解く」を選ぶ。「廃棄区画のキー」を獲得し、下層の中央リフトを廃棄区画へ動かせるようになる

ボーニー＆フォルミナ編の場合は、エミリー ブライアントが加入

仲間加入：エミリー ブライアント

サブ 遺されたもの

選択肢「調べてみる」を選ぶと、「ギズモパーツ」×3、「改良モノフィドの種」×3、「ツチノコのタマゴ」×3を獲得。緑一族のイベントクリア

黄一族のイベント

■黄一族のイベント(共通)

サブ 黄色の一族

サブ 黄一族 リフト

【分岐】発生するサブイベントは何周目かで変わる

1周目

下層で3名の調査員を見つける。発見時はリトグラム「呪われた古文書」を完成させる。リトグラムを完成させなかった場合は、それぞれバトル

サブ 黄一族の聞き取り調査

副防具「狙撃用手袋」と「呪いの本のページ」を獲得

2周目

サブ 解析班 **戦闘**×3

下層にいる解析班と話すと、近くにモンスターが出現するので倒す。バトル後、再度解析班と話す。これを3ヵ所で行う

サブ 謎の剣を復元せよ！

復元する選択肢を選び、リトグラム「謎の刀」を完成させる。「謎の刀の一部？」と武器「ソードブレイカー」を獲得。断る選択肢を選ぶかあきらめた場合は報酬なし

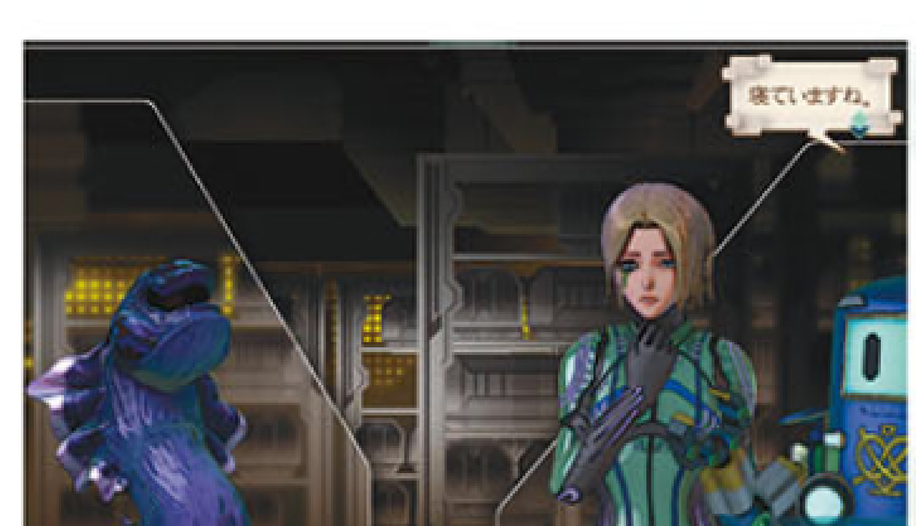
3周目

下層の6ヵ所にいる精霊のような魔物に近づき、ビーン8型がスプリガンだと教えてくれる魔物3体を倒す。3ヵ所でのバトルに勝利後、リトグラム「賢者の石」を完成させると「賢者の石のかけら？」を獲得。あきらめた場合は報酬なし

P.134へ

2 ツチノコの捕獲

下層にいるツチノコに接触すると、起きているか寝ているかわかるので、寝ている場合にのみ捕獲し、起きている場合は手を出さないでおこう。寝ている場合はバトルは発生せずに、無傷で即捕獲できる。なお、ツチノコとのバトルにはターン制限がある。倒さずにバトルを終えれば、ツチノコが別の場所に逃げるので、逃がしてから寝ているときに捕まえればいい。その場合でも無傷で捕まえたことになり、報酬は増える。



⬆寝ているツチノコは上を向いている。起きている場合は捕獲せず、ほかのツチノコを探そう。

P.133から

サブ	黄一族 文明調査グループ

サブ	黄一族の研究員
	アイテムのトレードができる。1周目は「呪いの本のページ」を渡して「結晶」×2を獲得。2周目は「謎の刀の一部？」を渡して「改良モノフィドの種」×2を獲得。3周目は「賢者の石のかけら？」を渡して「ツチノコのタマゴ」×2を獲得。選択肢「もうひと声！」を選ぶと「結晶」×3との交換にできるが、もう一度「もうひと声！」を選ぶとトレード失敗になる。必要アイテムを未所持で「結晶」を所持している場合は、「結晶」を渡して「改良モノフィドの種」を獲得できる

サブ	さらに黄一族の研究員
	「三角形の紙切れ」を所持していると発生

サブ	ネクロノミコン	戦闘
戦闘	呪いの王	
	リトグラム「ネクロノミコン」を完成させるとバトル。あきらめた場合はバトルなしで終了	

【1周目】サブ「ナンバー056」、「異次元ネコ解決！」、「黄一族の聞き取り調査」をすべてクリアする
【2周目】サブ「ナンバー098」、「モノフィドの異常繁殖解決！」、「謎の剣を復元せよ！」をすべてクリアする
【3周目】サブ「ナンバー507」、「幻のツチノコ解決！」、「黄一族 文明調査グループ」をすべてクリアする
【4周目以降】上記のサブイベントのうちの3つをクリアする

サブ	文明の夜明け
	選択肢「見学する」を選ぶ。「ちょっと待って」を選んだ場合は、続けて発生するサブ「オリハルコン骨格標本」で「見学する」を選ぶ

下層で移動パレット操作スイッチと情報網制御盤を調べて、3ヵ所でリトグラム「通信制御盤1～3」を完成させる。2周目の場合はサブ「文明の夜明け」から即オリハルコン骨格標本戦になる 3

サブ	骨格標本を止めろ！	戦闘
戦闘	オリハルコン骨格標本	
	【ボニ】「リトグラムピース」を獲得	
	黄一族のイベントクリア	

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
哲人	+1	最後まで進める
ク・マグス	+1	最後まで進める
モノフィド	+1	サブ「モノフィドの異常繁殖解決！」をクリア

赤エリアの発明工房でできること

項目	必要アイテム	効果
孵卵器	ギズモパーツ×4	黄エリアで孵卵器を利用可能になる
植物栽培キット	ギズモパーツ×4	緑エリアで植物栽培キットを利用可能になる
ギズモパーツ加工処理	結晶×2	「結晶」×2を消費して「ギズモパーツ」×1を獲得

植物栽培キットで作れるもの(使用には「改良モノフィドの種」が必要)

バトル回数(※)	セットする土		
	赤土	緑土	黄土
1回	改良モノフィドの種×1	改良モノフィドの種×1	改良モノフィドの種×1
2回	(バトル)	改良モノフィドの種×1	改良モノフィドの種×1
3回	(バトル)	改良モノフィドの種×1	(バトル)
4回	(バトル)	(バトル)	(バトル)
5回	結晶×1	(バトル)	(バトル)
6回	結晶×1	(バトル)	ツチノコのタマゴ×1
7回	結晶×1	改良モノフィドの種×3	ツチノコのタマゴ×1
8回	(報酬なし)	改良モノフィドの種×3	ツチノコのタマゴ×1
9回	(報酬なし)	改良モノフィドの種×3	(報酬なし)
10回以上	(報酬なし)	(報酬なし)	(報酬なし)

※：「腕試し」のバトルのみ、1回で2回ぶんのカウントとなる。

孵卵器で作れるもの(使用には「ツチノコのタマゴ」が必要)

バトル回数(※)	設定温度		
	低温	常温	高温
1回	(バトル)	(報酬なし)	(報酬なし)
2回	(バトル)	(バトル)	(報酬なし)
3回	結晶×1	(バトル)	(バトル)
4回	結晶×1	結晶×1	(バトル)
5回	LPが1回復	結晶×1	結晶×1
6回	LPが1回復	LPが1回復	結晶×1
7回	LPが1回復	LPが1回復	LPが1回復
8回	(報酬なし)	LPが1回復	LPが1回復
9回	(報酬なし)	(報酬なし)	LPが1回復
10回以上	(報酬なし)	(報酬なし)	(報酬なし)

※：「腕試し」のバトルのみ、1回で2回ぶんのカウントとなる。

3 黄一族の最後のサブ「文明の夜明け」でのリフト操作

黄一族のサブ「文明の夜明け」で3ヵ所の情報網制御盤を操作する手順の一例は以下のとおり。中央リフトで下層に降り、黄・赤で連結させる。すぐ近くの移動パレット操作スイッチで、移動パレットを■に動かす。黄区の情報網制御盤で「通信制御盤1」を完成させる。中央リフトに戻って緑・赤で連結させ、移動パレットを▲に動かす。赤区でリトグラム「通信制御盤2」、緑区で「通信制御盤3」を完成させる。

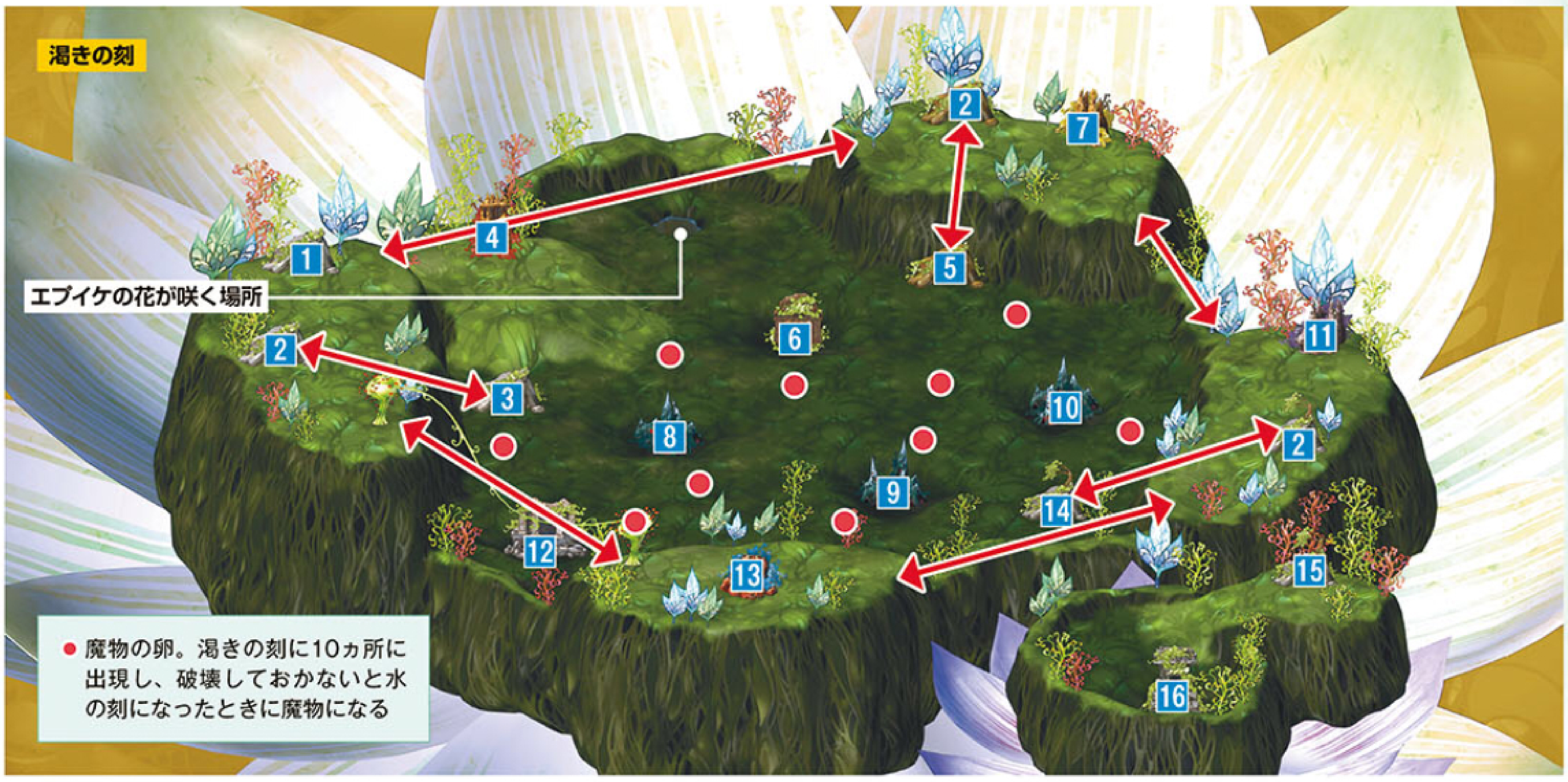
4 キーアイテムの作成

発明工房の各施設では、上記の表のとおり、素材を入れて別のアイテムを作れる。孵卵器はLPの回復もできるので、減っている場合は利用したい。素材が足りない場合は、トレードできるサブイベントも活用しよう。



カマラ

エプイケの巫女が、その身を巨大な花と化し、すべての命を繋いでいく世界。
来訪者は「ソヤイ」と呼ばれ、巫女を導く送粉者として、ともに試練に挑むことになる。



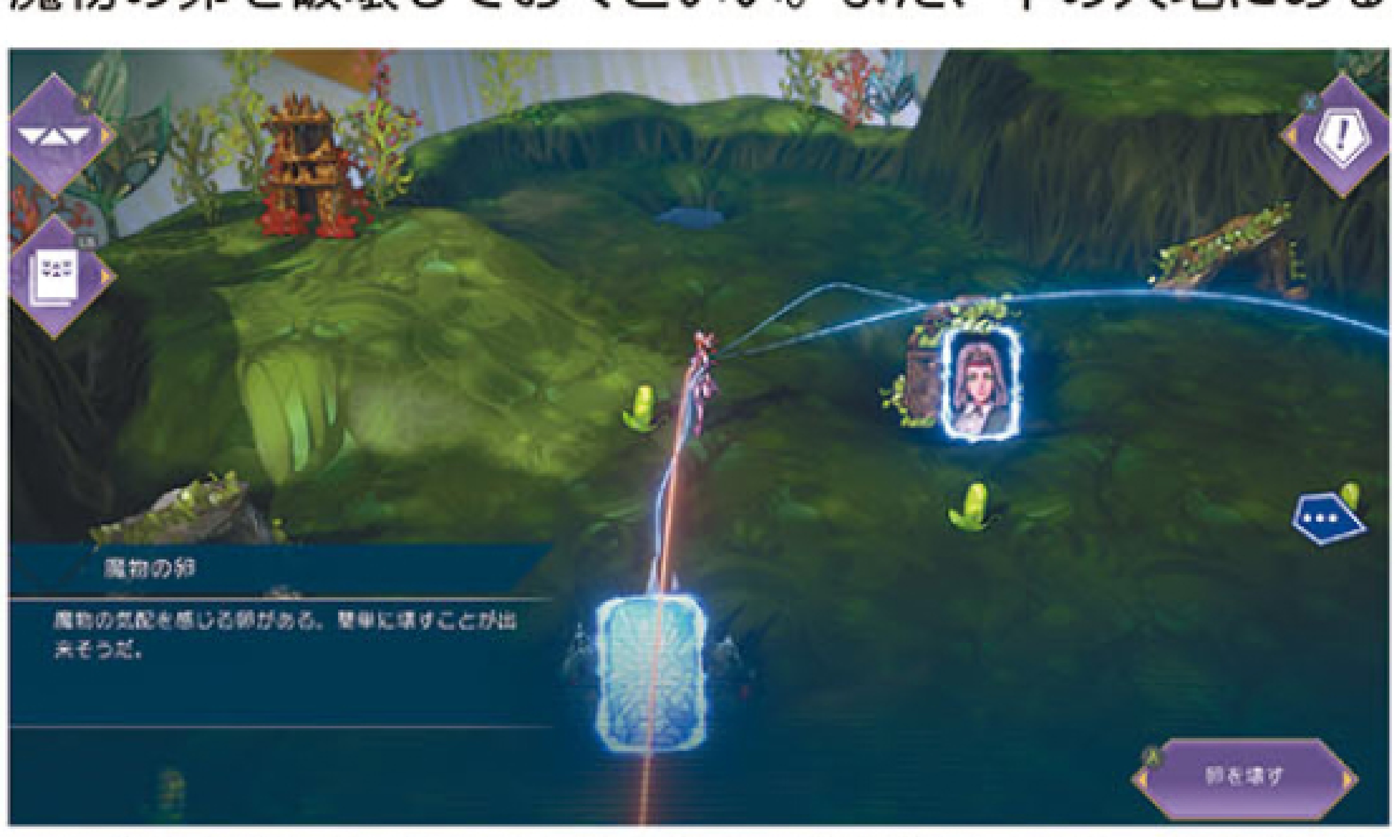
主要施設

1 行き止まりの洞窟	6 遺跡 サル	11 草の里 ドロソ	16 遺跡 キエル(※)
2 下の大地につながる洞窟	7 草の里 ドゥラ	12 遺跡 ゴーン	※:3周目にのみ行ける。
3 高台の上につながる洞窟	8 蟲の里 キリギ	13 草の里 ベルタ	
4 草の都 セニア	9 蟲の里 スズム	14 ドロソの里につながる洞窟	
5 ドゥラの里につながる洞窟	10 蟲の里 クツワ	15 離れた洞窟(※)	

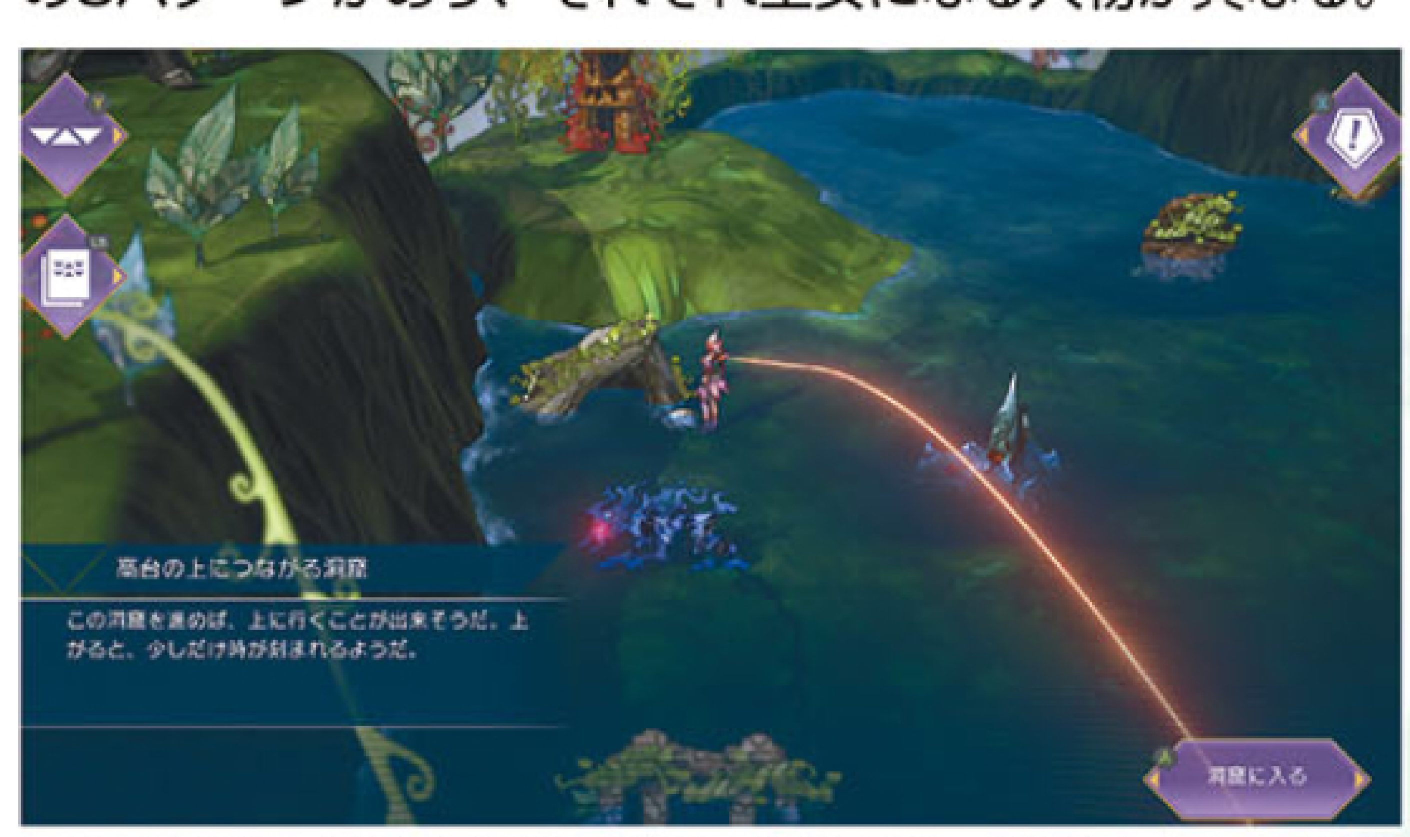
●南の高台以外は洞窟を通って下の大地と行き来できる。また、隣接する高台間は、移動ウツボカズラで行き来できるが、西・南間以外の移動ウツボカズラは、サブイベントを進めないと出現しない

エプイケの花になる巫女の試練に付き添う

カマラは、東西南北にある高台と、中央にある下の大地に分かれている。2ターンごとに水の刻と渇きの刻が入れ替わり、水の刻のあいだは下の大地が水没。アンチカラと呼ばれる魔物が出現し、接触すると強制的にバトルになる。バトルを避けたい場合は、渇きの刻のあいだに魔物の卵を破壊しておくといい。また、下の大地にあるサブイベントが水没中は受けられなくなることもあるので、洞窟か移動ウツボカズラで移動するか、エンカウントバトルをクリアしてターンを経過させよう。なお、一部のイベント進行中は、終了するまで渇きの刻か水の刻の状態が続くことがある。イベントの展開は、1〜3周目の3パターンがあり、それぞれ巫女になる人物が異なる。



⬆魔物の卵は、近づいて調べることで即破壊できる。高台へと通じる洞窟周辺の卵だけでも破壊しておくと、水没時に移動しやすくなる。



⬆下の大地の水を引かせたい場合は、洞窟で高台へ移動したあと、再び洞窟で下の大地へ戻ればいい。これで2ターンが経過して渇きの刻になる。

カマラのクリアまでの流れ

■1周目（レラパターン）

- **メイン** ドゥラの里にいるエプイケの候補
- **サブ** エプイケ候補との旅の開始 【戦闘】
  - 3つの試練を進めていく。魔物を倒すとエプイケの芽から成長していき、魔物と2回バトルすると花が咲く。3つの試練の途中で花が咲いた場合は、サブ「エプイケの祭り」に移行し、その後試練を再開する 【1】
- **サブ** エプイケの試練 力
- **サブ** 力の試練の魔物 【戦闘】
  - 素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得
  - **バトル** 試しの草むら
- **サブ** エプイケの試練 慈愛
- **サブ** 慈愛の試練：種まきの穴 【戦闘】
  - 3ヵ所から1つ選ぶとバトル。選んだ場所の近くに移動ウツボカズラが設置される。素材「ヒノキ」か「カシ」のいずれかを2個獲得
- **サブ** エプイケの試練 知恵
- **サブ** 知恵の試練：薄板の破片
  - 3ヵ所発生するので、すべて調べて「レラのエプイケの薄板」を3個回収する
- **サブ** 知恵の試練：薄板の解読
  - リトグラム「エプイケの薄板」を完成させる。素材「魔獣の毛皮」か「巨獣の毛皮」のいずれかを2個獲得。「あきらめる」を2回選んだ場合は報酬なし 【1】
- **サブ** 刻の神官
  - 水の刻でエプイケの花が咲くまで魔物とバトルを繰り返す。3つの試練が終わる前でも、エプイケの花が咲いた時点でサブ「エプイケの祭り」は発生する
- **サブ** エプイケの祭り
  - フィールドに花粉が落ちているので拾う。花粉の数は試練を終えた数で変わり、0：1個、1：2個、2：3個、3：6個になる。素材「花粉」×1～6を獲得。拾わずに進むと花粉は消滅
- **サブ** 終わりを迎えるエプイケの祭り
  - 3つの試練を終えていない場合は再開して進める
- **サブ** 刻の神官
  - エプイケの花が枯れて消滅するまで魔物とバトルを繰り返す
- **サブ** エプイケの儀式
  - フィールドに花粉が3個落ちているので拾う。素材「レラの花粉」×3を獲得
  - 【御堂】木行の精霊力を得る
  - 【アメ】ネコを捕獲
- **バトル** 試しの草むら
  - バトルに勝利するとキナが加入
  - 仲間加入：キナ
- ボーニー＆フォルミナ編
  - **メイン** 魔物の卵 【戦闘】
    - 「リトグラムピース」を獲得
    - 概念「危機への献身」を獲得。連接領域か次のワールドへ
- **メイン** 神殿の入口
  - 概念「危機への献身」を獲得。連接領域か次のワールドへ

■2周目（チュプパターン）

- **メイン** ドロソの里にいるエプイケの候補
  - 3つの試練が発生するので進める。順番は自由
- **サブ** エプイケの試練 力 【戦闘】
- **サブ** 力の試練の魔物 【戦闘】
  - **戦闘** ケートス
  - 素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得
- **サブ** エプイケの試練 慈愛
- **サブ** 慈愛の試練：種まきの穴 【戦闘】
  - 3ヵ所から1つ選ぶとバトル。選んだ場所の近くに移動ウツボカズラが設置される。素材「ヒノキ」か「カシ」のいずれかを2個獲得
- **サブ** エプイケの試練 知恵
- **サブ** 知恵の試練：薄板の破片
  - 3ヵ所発生するので、すべて調べて「チュプのエプイケの薄板」を3個回収する。どこを最後に調べたかでこのあと分岐する
- **サブ** 知恵の試練：薄板の解読
  - リトグラム「エプイケの薄板」を完成させる。素材「魔獣の毛皮」か「巨獣の毛皮」のいずれかを2個獲得。「あきらめる」を2回選んだ場合は報酬なし 【1】
  - 【分岐】3ヵ所のサブ「知恵の試練：薄板の破片」でどこを最後にクリアしたかで分岐。高台側を最後に調べた場合は知恵の試練終了。それ以外は下記へ進む
- **サブ** 巫女を探そう
  - 【分岐】サブ「知恵の試練：薄板の破片」でどこを最後にクリアしたかで分岐
- ドゥラの里側の薄板を最後に回収した
  - **サブ** 巫女を探そう 【戦闘】
  - **サブ** 巫女の無事を報告
- 下の台地の東側の薄板を最後に回収した
  - **サブ** 巫女を探そう
  - **サブ** クプのために探す石 【戦闘】
  - **サブ** 巫女の無事を報告
- **バトル** 試しの草むら
  - 水の刻を迎えると発生
- **サブ** 刻の神官
  - 水の刻でエプイケの花が咲くまで魔物とバトルを繰り返す。3つの試練が終わる前でも、エプイケの花が咲いた時点でサブ「エプイケの祭り」は発生する
- **サブ** エプイケの祭り
  - フィールドに花粉が落ちているので拾う。花粉の数は試練を終えた数で変わり、0：1個、1：2個、2：3個、3：6個になる。素材「花粉」×1～6を獲得。拾わずに進むと花粉は消滅
- **サブ** 終わりを迎えるエプイケの祭り
- **サブ** 刻の神官
  - エプイケの花が枯れて消滅するまで魔物とバトルを繰り返す
- **サブ** エプイケの儀式 【戦闘】
  - **戦闘** イベタム
  - 試練を3つ完了している場合はバトル
  - フィールドに花粉が3個落ちているので拾う。素材「チュプの花粉」×3を獲得
  - 【御堂】木行の精霊力を得る
  - 【アメ】ネコを捕獲
  - 【ボニ】サブ「巫女の無事を報告」をクリア、かつ3つの試練をすべて完了している場合は「リトグラムピース」を獲得
- **バトル** 試しの草むら
  - バトルに勝利するとキナが加入
  - 仲間加入：キナ
- ボーニー＆フォルミナ編
  - **メイン** 魔物の卵 【戦闘】
    - サブ「巫女の無事を報告」を未クリア、または完了しなかった試練がある場合にのみ発生。「リトグラムピース」を獲得
    - 概念「危機への献身」を獲得。連接領域か次のワールドへ
- **メイン** 神殿の入口
  - 概念「危機への献身」を獲得。連接領域か次のワールドへ

1 エプイケの花が咲く前に試練を終える

バトルをしたり、イベントを進めるとターンが経過し、試練の途中であっても先代の巫女のエプイケの花が咲いてしまう。サブ「エプイケの祭り」のあと、終わらせた試練が多いほど、多くの素材「花粉」を拾えるので、花が咲く前に試練を3つとも終わらせたい。1周目は、力の試練→慈愛の試練→知恵の試練、の順に挑むが、2周目以降は順番は自由。「花粉」を拾う前に次のサブイベントへ進まないように。



⬅⬆リトグラム「エプイケの薄板」は3パターンあるが、いずれも難しくはない。

■3周目（ナナパターン）

メイン ベルタの里にいるエプイケの候補

3つの試練が発生するので進める。順番は自由だが、ルート分岐に影響する

サブ エプイケの試練 知恵

サブ 知恵の試練：薄板の破片

3ヵ所発生するので、すべて調べて「ナナのエプイケの薄板」を3個回収する

サブ 知恵の試練：薄板の解読

リトグラム「エプイケの薄板」を完成させる。素材「魔獣の毛皮」か「巨獣の毛皮」のいずれかを2個獲得。「あきらめる」を2回選んだ場合は報酬なし 1

選択肢「キエルの遺跡へ行ってみる。」を選んだ場合は以下へ進む

サブ キエルの遺跡へ行くには

サブ 遺跡 キエルにあるもの

サブ 母親の想い

サブ エプイケの試練 力

サブ 力の試練の魔物 戦闘

戦闘 スケルトンor霊機・イワナガヒメ

サブ「母親の想い」をクリア済みの場合はスケルトン、未クリアの場合は霊機・イワナガヒメ。素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得 2

サブ エプイケの試練 慈愛

サブ 慈愛の試練：種まきの穴 戦闘

3ヵ所から1つ選ぶとバトル。選んだ場所の近くに移動ウツボカズラが設置される。素材「ヒノキ」か「カシ」のいずれかを2個獲得

バトル 試しの草むら

水の刻を迎えると発生

サブ 刻の神官

水の刻でエプイケの花が咲くまで魔物とバトルを繰り返す。3つの試練が終わる前でも、エプイケの花が咲いた時点でサブ「エプイケの祭り」は発生する

サブ エプイケの祭り

フィールドに花粉が落ちているので拾う。花粉の数は試練を終えた数で変わり、0：1個、1：2個、2：3個、3：6個になる。素材「花粉」×1～6を獲得。拾わずに進むと花粉は消滅

サブ 終わりを迎えるエプイケの祭り

試練を１つもクリアしなかった場合

サブ エプイケとなる儀式 戦闘

戦闘 巫女ナナ[1]

【御堂】木行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

連接領域か次のワールドへ

知恵の試練でキエルの遺跡へ行くイベントを進めていない場合

サブ キエルの遺跡へ行くには

サブ 遺跡 キエルにあるもの

サブ 刻の神官

エプイケの花が枯れて消滅するまで魔物とバトルを繰り返す

【分岐】クリアした試練の数とサブ「母親の想い」のクリア状況に応じて下記のとおりに分岐する 2

・サブ「母親の想い」を未クリア→Aルート

・サブ「母親の想い」をクリア＆試練を1～2つクリア→Bルート

・サブ「母親の想い」をクリア＆試練を3つクリア→Cルート

・サブ「母親の想い」をクリアしてから、サブ「力の試練の魔物」をクリア＆試練を3つクリア→Dルート

Aルート＆Bルート

サブ エプイケの儀式

フィールドに花粉が3個落ちているので拾う。素材「ナナの花粉」×3を獲得

【御堂】木行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

合流ルートへ

Cルート

サブ エプイケの儀式

【分岐】主人公で分岐

ボーニー＆フォルミナ編

サブ エプイケの儀式 戦闘

戦闘 巫女ナナ[1]

フィールドに花粉が3個落ちているので拾う。素材「ナナの花粉」×3を獲得。リトグラムピースを獲得。概念「危機への献身」を獲得

連接領域か次のワールドへ

御堂編／アメイヤ編／シグナス編／ディーヴァ編

【分岐】選択分岐

「これからもイメルの民として生きる。」

フィールドに花粉が3個落ちているので拾う。素材「ナナの花粉」×3を獲得

【御堂】木行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

合流ルートへ

「（主人公）と一緒に行く。」

【御堂】木行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

仲間加入：ナナ

合流ルートへ

Dルート

サブ エプイケの儀式 戦闘

戦闘 巫女ナナ[2]or[3]

フィールドに花粉が3個落ちているので拾う。素材「ナナの花粉」×3を獲得

【御堂】木行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

合流ルートへ

■合流ルート

ルート合流

ボーニー＆フォルミナ編

メイン 魔物の卵 戦闘

「リトグラムピース」を獲得

概念「危機への献身」を獲得。連接領域か次のワールドへ

バトル 試しの草むら

バトルに勝利するとキナが加入

仲間加入：キナ

メイン 神殿の入口

概念「危機への献身」を獲得。連接領域か次のワールドへ

■4周目以降

3つのメインストーリーのヴィジョンが発生し、自由に選べる。選択後は1～3周目のパターンと同様の進行になる

メイン ドゥラの里にいるエプイケの候補

1周目のレラパターンへ

メイン ドロソの里にいるエプイケの候補

2周目のチュプパターンへ

メイン ベルタの里にいるエプイケの候補

3周目のナナパターンへ

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
キキリ族	+2	エプイケの儀式を最後まで進める

2 3周目はナナも仲間にできる

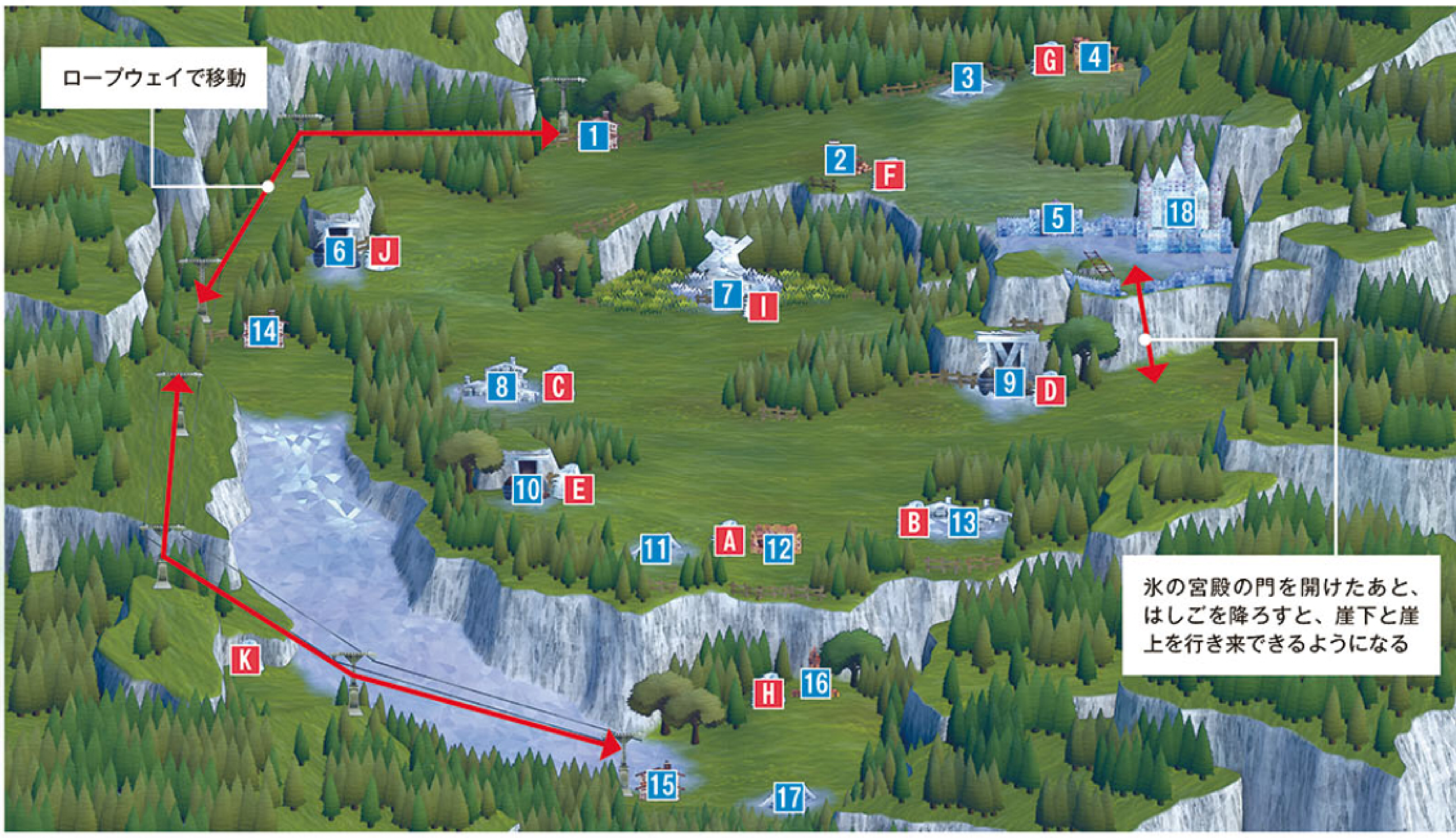
3周目の巫女は人間のナナで、ボーニー＆フォルミナ編以外なら彼女を仲間にできる。ナナを仲間にする場合は、まずは知恵の試練よりも先に力の試練をクリアしよう。その後、知恵の試練に挑み、さらにキエルの遺跡へ向かって、サブ「母親の想い」をクリアしておこう。あとは慈愛の試練もクリアしてCルートへ進み、ナナが主人公と一緒に行く選択肢を選べばいい。なお、キナはどの周回でも仲間にできるので忘れずに。



⬆ナナを仲間にする場合は、力の試練の相手が手強くなる。霊機・イワナガヒメを倒そう。

グレロン

村人や建物が凍りついた世界。唯一助かった少年アレクサンドルは、最終皇帝の呪いだと語る。彼とともにマッチを使って、凍りついた村人たちを融かし、救出する。使えるマッチは8本のみ。



主要施設

1 山頂のロープウェイ小屋
2 山小屋
3 凍った監視塔遺跡キャンプ
4 監視塔遺跡
5 氷の宮殿の門
6 炭鉱
7 凍りついた風車小屋
8 ドボル
9 閉ざされた大鉱山
10 銅山
11 凍った公衆浴場遺跡キャンプ
12 公衆浴場遺跡
13 ヴァルセイユ
14 ロープウェイ乗り場・スキー場入口
15 ロープウェイ乗り場・渓谷口
16 教会遺跡
17 凍った教会遺跡キャンプ
18 氷の宮殿

凍りついた村人

A レイア
B サンドリヌ
C マリオン
D エスペランス
E レミ
F ヴィルジル
G ガブリエル
H ロマン
I ギヨーム
J エリック
K モルガン

凍りついた村人を救出する順番で結末が変わる

凍りついた村人を1人救出するのに、キーアイテムの「マッチ」を1本消費する。マッチは8本なので、村人を全員助けることはできない。画面では確認できないが、誰を助けるか、または助けた順番で最終皇帝ポイントが変動し、ルートが分岐して、最後に戦う相手も変化する。下の表のとおり、1周目で最初に助けるのはレイアで固定でポイントは変動しないが、次にサンドリヌを助けるとポイントが+3、マリオンなら−3と増減する。両方の列にいるレミやロマンの救出時のポイントは、2人目にサンドリヌとマリオンのどちらを助けたかで決まる。

1周目と5周目で救出できる村人と最終皇帝ポイント(※)

救出する順番	名前	最終皇帝ポイント	名前	最終皇帝ポイント
1人目	レイア	±0	レイア	±0
2人目	サンドリヌ	+3	マリオン	−3
3~8人目	エスペランス	+3	エリック	−3
	レミ	+3	ギヨーム	−3
	ヴィルジル	+3	ロマン	−3
	ガブリエル	+3	モルガン	−3
	ロマン	+3	ヴィルジル	−3
	ギヨーム	+3	レミ	−3

※:5周目の場合は、エスペランスとレミ、ヴィルジルとガブリエル、エリックとギヨーム、ロマンとモルガン、と2人ずつ出現する。

2周目で救出できる村人と最終皇帝ポイント

救出する順番	名前	最終皇帝ポイント	名前	最終皇帝ポイント
1人目	ガブリエル	+3	レイア	±0
2~8人目	サンドリヌ	+3	マリオン	−3
	エスペランス	+3	エリック	−3
	レミ	+3	モルガン	−3
	ヴィルジル	+3	ロマン	−3
	ロマン	+3	ギヨーム	−3
	ギヨーム	+3	ヴィルジル	−3
	モルガン	−3	レミ	−3

3周目で救出できる村人と最終皇帝ポイント

救出する順番	名前	最終皇帝ポイント
1人目	レイア	±0
2人目	ギヨーム	(※1)
3~8人目	レミ	(※2)
	ヴィルジル	(※3)
	ロマン	(※4)

救出する順番	名前	最終皇帝ポイント
1人目	レイア	±0
2人目	サンドリヌ	+3
3~8人目	エスペランス	+3
	ガブリエル	+3
	ロマン	+3

救出する順番	名前	最終皇帝ポイント
1人目	レイア	±0
2人目	マリオン	−3
3~8人目	エリック	−3
	モルガン	−3
	ロマン	−3

●右記の※1~4の内容がそれぞれどちらになるかはランダムに決まる。

※1:ギヨームのセリフが「ああ、心臓が~」なら−3、「ああ、俺の農場~」なら~+3。
※2:レミのセリフが「ああ、アレクサンドル~」なら−3、「おお、アレクサンドル~」なら+3。
※3:ヴィルジルのセリフが「お願いですから~」なら−3、「おお?」なら+3。
※4:ロマンが斧を持っている場合は−3、持っていない場合は+3。

4周目で救出できる村人と最終皇帝ポイント

救出する順番	名前	最終皇帝ポイント
1人目	ガブリエル	+3
2~8人目	サンドリヌ	+3
	エスペランス	+3
	ギヨーム	+3
	−	−

救出する順番	名前	最終皇帝ポイント
1人目	ロマン	(※1)
2~8人目	レミ	(※2)
	ヴィルジル	(※3)
	ギヨーム	(※4)
	−	−

救出する順番	名前	最終皇帝ポイント
1人目	レイア	±0
2~8人目	マリオン	−3
	エリック	−3
	モルガン	−3
	ギヨーム	−3

●右記の※1~4の内容がそれぞれどちらになるかはランダムに決まる。

※1:ロマンが斧を持っている場合は−3、持っていない場合は+3。ロマンのセリフが「君が融かして~」なら±0。
※2:レミのセリフが「ああ、アレクサンドル~」なら−3、「おお、アレクサンドル~」なら+3。
※3:ヴィルジルのセリフが「お願いですから~」なら−3、「おお?」なら+3。
※4:ギヨームのセリフが「ああ、心臓が~」なら−3、「ああ、俺の農場~」なら~+3。

最終皇帝ポイントによる分岐

最終皇帝ポイント	ルート	メイン「最終皇帝の真実」で戦う敵	補足
6~9	Aルート:アレクサンドルが最終皇帝	アイアン・メイデン	すでにAルートをクリア済みでBルートを未クリアの場合は、Bルートになる
12~21	Bルート:魔物が最終皇帝	最終皇帝[1]	すでにBルートをクリア済みでAルートを未クリアの場合は、Aルートになる
−6~−9	Cルート:アレクサンドルが最終皇帝(悪)	最終皇帝[3]	すでにCルートをクリア済みでDルートを未クリアの場合は、Dルートになる
−12~−21	Dルート:最終皇帝が襲ってくる	最終皇帝[2]	すでにDルートをクリア済みでCルートを未クリアの場合は、Cルートになる
−3~3	Eルート:レイアが最終皇帝	最終皇帝[3]	サブ「調査隊員レイアの知識」をクリア済みの場合のみ
−3~3	Fルート:ガブリエルが最終皇帝	最終皇帝[3]	サブ「調査隊員ガブリエルの懸念」をクリア済みの場合のみ
−3~3	Gルート:レイアが最終皇帝の力を求める	最終皇帝[1]→最終皇帝[6](2連戦)	サブ「調査隊員レイアの知識」をクリア済み、かつEまたはFルートをクリア済みの場合のみ。発生するのはGとHのどちらかが一度だけで、以後はEルートになる
−3~3	Hルート:ガブリエルが最終皇帝の力を求める	最終皇帝[1]→最終皇帝[6](2連戦)	サブ「調査隊員ガブリエルの懸念」をクリア済み、かつEまたはFルートをクリア済みの場合のみ。発生するのはGとHのどちらかが一度だけで、以後はFルートになる
6以上	Iルート:ロマンが黒幕	最終皇帝[4]	ロマンを救出している必要があり、発生するのは一度だけ。以後はAまたはBルートになる
6未満	Jルート:ロマンが消されて最終皇帝が襲ってくる	最終皇帝[5]	ロマンを救出している必要があり、発生するのは一度だけ。以後はC~Hルートのいずれかになる

グレロンのクリアまでの流れ

■序盤(共通)

メイン さまよう少年

シウグナス編、ディーヴァ編は、「マッチ」×8を獲得

【分岐】御堂編とアメイヤ編で、凍りついた村人を救出しない選択肢を選んだ場合は、すぐにクリア可能

村人を救出しない

【御堂】4ヵ所から1つ選んでバトル。水行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

御堂編のみ概念「静寂なる孤独」を獲得。連接領域か次のワールドへ。次回のグレロンも今回と同じパターンになる

村人を救出する

「マッチ」×8を獲得

ボーニー&フォルミナ編

サブ 氷の宮殿の門の謎

「マッチ」×8を獲得

凍りついた村人を救出していく。1人救出するごとに「マッチ」を1本消費し、救出時にバトルが発生することがある。バトルが発生する確率は、1/6→1/5→1/4→1/3→1/2→1/1と、救出のたびに上がっていき、バトル後は1/6に戻る

各パターンで1人目の救出へ

■1周目(レイアパターン1)

サブ 凍りついたレイアの救出

【分岐】レイアの次にサンドリヌとマリオンのどちらを救出するかで、残りの救出できる村人が決まる 2

サブ 凍りついたサンドリヌの救出

サンドリヌの救出後は、エスペランス→レミ→ヴィルジル→ガブリエル→ロマン→ギヨームの順で救出可能

サブ 凍りついたマリオンの救出

マリオンの救出後は、エリック→ギヨーム→ロマン→モルガン→ヴィルジル→レミの順で救出可能

サブ 山頂のロープウェイ小屋 戦闘 ×2

ロマンかモルガンを救出可能になった場合と、「遺物の欠片」探索パート開始時に発生。小屋に入るとバトルになり、勝利するとロープウェイに乗って移動できるようになる 1

「マッチ」全8本を使い果たしたら、「共通(マッチ全消費後)」へ

■共通(マッチ全消費後)

【分岐】御堂編、アメイヤ編、ディーヴァ編の場合、引き続きアレクサンドルに付き合うかどうかで分岐する

別れて帰る

【御堂】4ヵ所から1つ選んでバトル。水行の精霊力を得る

【アメ】ネコを捕獲

御堂編のみ概念「静寂なる孤独」を獲得。連接領域か次のワールドへ。次回のグレロンも今回と同じパターンになる

P.140へ

P.139から

アレクサンドルに付き合う

サブ 氷の宮殿の門の謎

【分岐】以下の条件をすべて満たすと発生するサブ「調査隊員ロマンの真実」へ進む？ 3
・3周目以降である
・現周回でロマンを救出している
・これまでにサブ「博物館の調査」とサブ「図書館の調査」の両方をクリアしている

YES

サブ 調査隊員ロマンの真実
どちらの選択肢を選んでも「遺物の欠片」×2を獲得

サブ 宮殿の門の封印を解け
リトグラム「氷の宮殿の門」を完成させる。最終皇帝ポイントや条件に応じてルート分岐

【分岐】ボーニー＆フォルミナ編の場合は、このまま付き合うか帰るか、選んだ選択肢で分岐

帰る
【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
連接領域かキャピトルシティへ

付き合う
【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

メイン 最終皇帝の真実
戦闘 最終皇帝
【御堂】最終皇帝とのバトルに勝利後、Jルートの場合は水行の精霊力を得る。Jルート以外の場合は、4ヵ所から1つ選んで精霊バトルに挑み、水行の精霊力を得る
【アメ】ネコを捕獲
【シウ】将軍を眷属化するか選ぶ。副防具「皇帝の冠」を獲得
副防具「皇帝の冠」、概念「静寂なる孤独」を獲得。連接領域か次のワールドへ

NO

サブ 調査隊員ガブリエルの懸念
ボーニー＆フォルミナ編以外でガブリエルを救出していると発生。選ぶとサブ「調査隊員レイアの知識」は消滅する

サブ 調査隊員レイアの知識
ボーニー＆フォルミナ編以外でレイアを救出していると発生。選ぶとサブ「調査隊員ガブリエルの懸念」は消滅する

バトル 炭鉱の探査
エリックを救出＆サブ「炭鉱の探索」の未出現時に発生

バトル 銅山の探査
レミを救出＆サブ「銅山の探索」の未出現時に発生

バトル 大鉱山の探査
エスペランスを救出＆サブ「大鉱山の探索」の未出現時に発生

「遺物の欠片」を2つ集める（「遺物の欠片」を獲得できる可能性のあるサブイベントを参照） 3

サブ 宮殿の門の封印を解け
【分岐】これまでの周回を含め、サブ「図書館の調査」と「博物館の調査」を両方ともクリアしている？

YES
リトグラム「氷の宮殿の門」を完成させる。最終皇帝ポイントや条件に応じてルート分岐

NO
リトグラム「氷の宮殿の門」を完成させようとするが、リトグラムベースが足りないことがわかる

【分岐】サンドリヌかマリオンのどちらかに話を聞く。片方をクリアするともう片方は消滅

サブ 図書館の調査 **戦闘**
マリオンを救出している場合に発生

サブ 博物館の調査
サンドリヌを救出している場合に発生

「遺物の欠片」と「菱の遺物の欠片」を集める（「遺物の欠片」を獲得できる可能性のあるサブイベントを参照） 3

サブ 宮殿の門の封印を解け
リトグラム「氷の宮殿の門」を完成させる

ボーニー＆フォルミナ編
「リトグラムピース」を獲得
これ以上協力しない選択肢を選んだ場合は、連接領域か次のワールドへ

サブ はしごを下ろす
崖の下と行き来できるようになる

最終皇帝ポイントや条件に応じてルート分岐

Aルート
メイン 最終皇帝の真実
戦闘 アイアン・メイデン

B～Fルート
メイン 最終皇帝の真実
戦闘 最終皇帝

G・Hルート
メイン 最終皇帝の真実
戦闘 最終皇帝（2連戦）

サブ 最終皇帝
シウグナス編でAルート、Cルートの場合のみ発生
仲間加入：最終皇帝

【御堂】Dルートの場合は水行の精霊力を得る。Dルート以外の場合は、4ヵ所から1つ選んでバトル後、水行の精霊力を得る
【アメ】ネコを捕獲
【シウ】将軍を眷属化するか選ぶ。副防具「皇帝の冠」を獲得。村人の眷属化イベントが発生
概念「静寂なる孤独」を獲得。連接領域か次のワールドへ

■2周目（レイア・ガブリエルパターン）

【分岐】ガブリエルとレイアのどちらを救出するかで、残りの救出できる村人が決まる

サブ 凍りついたガブリエルの救出
ガブリエルの救出後は、サンドリヌ→エスペランス→レミ→ヴィルジル→ロマン→ギヨーム→モルガンの順に救出可能

サブ 凍りついたレイアの救出
レイアの救出後は、マリオン→エリック→モルガン→ロマン→ギヨーム→ヴィルジル、レミの順に救出可能

サブ 山頂のロープウェイ小屋 **戦闘**×2
ロマンかモルガンを救出可能になった場合と、「遺物の欠片」探索パート開始時に発生。小屋に入るとバトルになり、勝利するとロープウェイに乗って移動できるようになる

「マッチ」全8本を使い果たしたら、「共通（マッチ全消費後）」へ

■3周目（レイアパターン2）

サブ 凍りついたレイアの救出
【分岐】レイアの次に誰を救出するかで、残りの救出できる村人が決まる

サブ 凍りついたギヨームの救出
ギヨームの救出後は、レミ→ヴィルジル→ロマンの順で救出可能

サブ 凍りついたサンドリヌの救出
サンドリヌの救出後は、エスペランス→ガブリエル→ロマンの順で救出可能

サブ 凍りついたマリオンの救出
マリオンの救出後は、エリック→モルガン→ロマンの順で救出可能

サブ 山頂のロープウェイ小屋 **戦闘**×2
ロマンかモルガンを救出可能になった場合と、「遺物の欠片」探索パート開始時に発生。小屋に入るとバトルになり、勝利するとロープウェイに乗って移動できるようになる

「マッチ」全8本を使い果たしたら、「共通（マッチ全消費後）」へ

村人を8人助けて宮殿へ

マッチを使い切って8人を助ける→氷の宮殿に入るためのリトグラムピース「遺物の欠片」を集める→氷の宮殿でボス戦、というのが基本的な流れになる。「遺物の欠片」は4個必要だが、2個で済む場合もある。

1 西側へはロープウェイで

マップ西側のスキー場エリアへ行くには、山頂のロープウェイ小屋を解放する必要がある。小屋に入ると魔物との2連戦になり、勝利すると中間地点のスキー場入口か終点の渓谷口までロープウェイで移動できる。



⬆モルガンがいる場所へ行く場合は、スキー場入口から斜面の西側を降りていけばいい。

■4周目(レイア・ガブリエル・ロマンパターン)

【分岐】誰を救出するかで、残りの救出できる村人が決まる

- **サブ　凍りついたガブリエルの救出**
  ガブリエルの救出後は、サンドリヌ→エスペランス→ギヨームの順で救出可能
- **サブ　凍りついたロマンの救出**
  ロマンの救出後は、レミ→ヴィルジル→ギヨームの順で救出可能
- **サブ　凍りついたレイアの救出**
  レイアの救出後は、マリオン→エリック→モルガン→ギヨームの順で救出可能
- **サブ　山頂のロープウェイ小屋　戦闘×2**
  小屋に入るとバトルになり、勝利するとロープウェイに乗って移動できるようになる

「マッチ」全8本を使い果たしたら、「共通(マッチ全消費後)」へ

■5周目(レイアパターン3)

サブ　凍りついたレイアの救出

【分岐】レイアの次に誰を救出するかで、残りの救出できる村人が決まる

- **サブ　凍りついたサンドリヌの救出**
  サンドリヌの救出後は、エスペランスとレミ→ヴィルジルとガブリエル→ロマン→ギヨームの順で救出可能
- **サブ　凍りついたマリオンの救出**
  マリオンの救出後は、エリックとギヨーム→ロマンとモルガン→ヴィルジル→レミの順で救出可能
- **サブ　山頂のロープウェイ小屋　戦闘×2**
  村人を一定数救出すると発生。小屋に入るとバトルになり、勝利するとロープウェイに乗って移動できるようになる

「マッチ」全8本を使い果たしたら、「共通(マッチ全消費後)」へ

■6周目以降

6周目以降は、1周目~5周目のパターンのいずれかがランダムで選ばれる

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
将軍	+1	最後までイベントを進める
ギヨーム	+1	凍りついた状態から救出して、Dルート以外で最後までイベントを進める。最終皇帝になった村人は除外
ヴィルジル	+1	
ガブリエル	+1	
エスペランス	+1	
サンドリヌ	+1	
レイア	+1	
レミ	+1	
マリオン	+1	
モルガン	+1	
エリック	+1	
ロマン	+1	

「遺物の欠片」を獲得できる可能性のあるサブイベント

ヴィジョン名	発生条件(条件を満たすとランダムで発生)	概要(※1)
監視塔遺跡の調査	ランダムで1つ発生	バトルが発生する場合あり。主防具「防護服」、「魔道着」、「武道着」、「魔法のショール」、「強化服」のいずれかを獲得できる場合がある
公衆浴場遺跡の調査	ランダムで1つ発生	バトルが発生する場合あり。副防具「ロングブーツ」、「メタルグリーブ」、「サバトン」、「サバトン+1」、「シルバーブーツ」、「シルバーブーツ+1」のいずれかを獲得できる場合がある
教会遺跡の調査	ランダムで1つ発生	バトルが発生する場合あり。副防具「骨兜」、「ウォーハット」、「サレット」、「メタルヘルム」、「バードメット」、「バードメット+1」のいずれかを獲得できる場合がある
ギヨームの畑	ギヨームを救出済み	バトル(2連戦)が発生する場合あり。副防具「羽帽子」、「毛皮のフード」、「防寒フード」のいずれかを獲得できる場合がある
大鉱山の探索	エスペランスを救出済み	バトルが発生する場合あり。素材「鉄鉱石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得できる場合がある
炭鉱の探索	エリックかエスペランスを救出済み	バトルが発生する場合あり。素材「鉄鉱石」×1を獲得できる場合がある
銅山の探索	レミかエスペランスを救出済み	バトルが発生する場合あり。素材「精霊石」×8を獲得できる場合がある
ヴィルジルの頼み事	ヴィルジルを救出済み	マップ上の「薪」を6個集める過程で「遺物の欠片」を獲得できる場合がある。「薪」をすべて集めてヴィルジルに渡すと素材「ヒノキ」×3か「カシ」×3を獲得
モルガンの招き	モルガンを救出済み	スキーポールチャレンジに成功すると副防具「翼のお守り」を獲得。失敗するとバトルになるが、勝利後に「遺物の欠片」を獲得できる場合がある。成功時にアイテムを獲得した場合は、プロ級に挑戦でき、クリアすると副防具「翼のお守り+1」を獲得
サンドリヌの招待	サンドリヌを救出済み(※2)	副防具「羽かんざし」を獲得できる場合がある
マリオンの招き	マリオンを救出済み(※2)	素材「水の結晶」×5を獲得できる場合がある

※1:アイテムを入手できるパターンを見るには、モルガン、エリック、エスペランス、ギヨーム、ヴィルジル、レミのうち4人以上を救出する必要がある。
※2:これまでの周回を含め、サブ「図書館の調査」と「博物館の調査」を両方ともクリアしており、かつ「※1」に記載した村人の救出人数が4人以下の場合に発生。

2 最終皇帝ポイントの変動

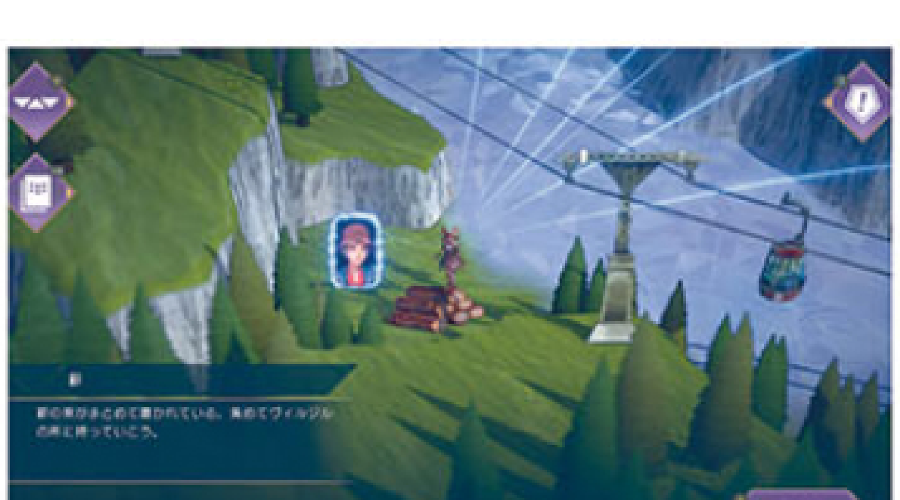
1周目で2人目以降をサンドリヌ(+3)→エスペランス(+3)→マリオン(−3)→エリック(−3)→レミ(+3)→ヴィルジル(+3)→ガブリエル(+3)の順で助けた場合、ポイントは+9となるので、Aルートでボスはアイアン・メイデンになる。周回プレイの際は、獲得ポイントを考えて村人を助け、未プレイのルートへ進むようにするといい。

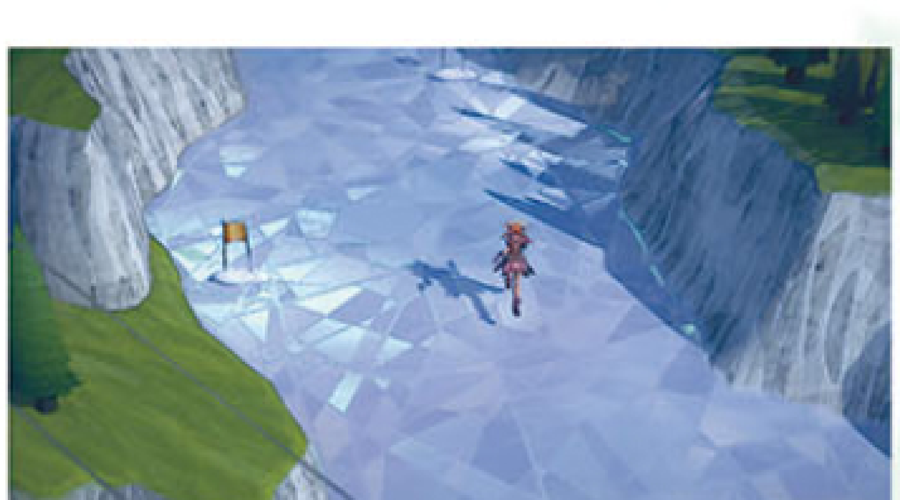


⬆3~4周目の一部の村人は救出時のセリフで、ロマンは斧の有無でポイントが変わる。

3 氷の宮殿の門を開けるために「遺物の欠片」を集める

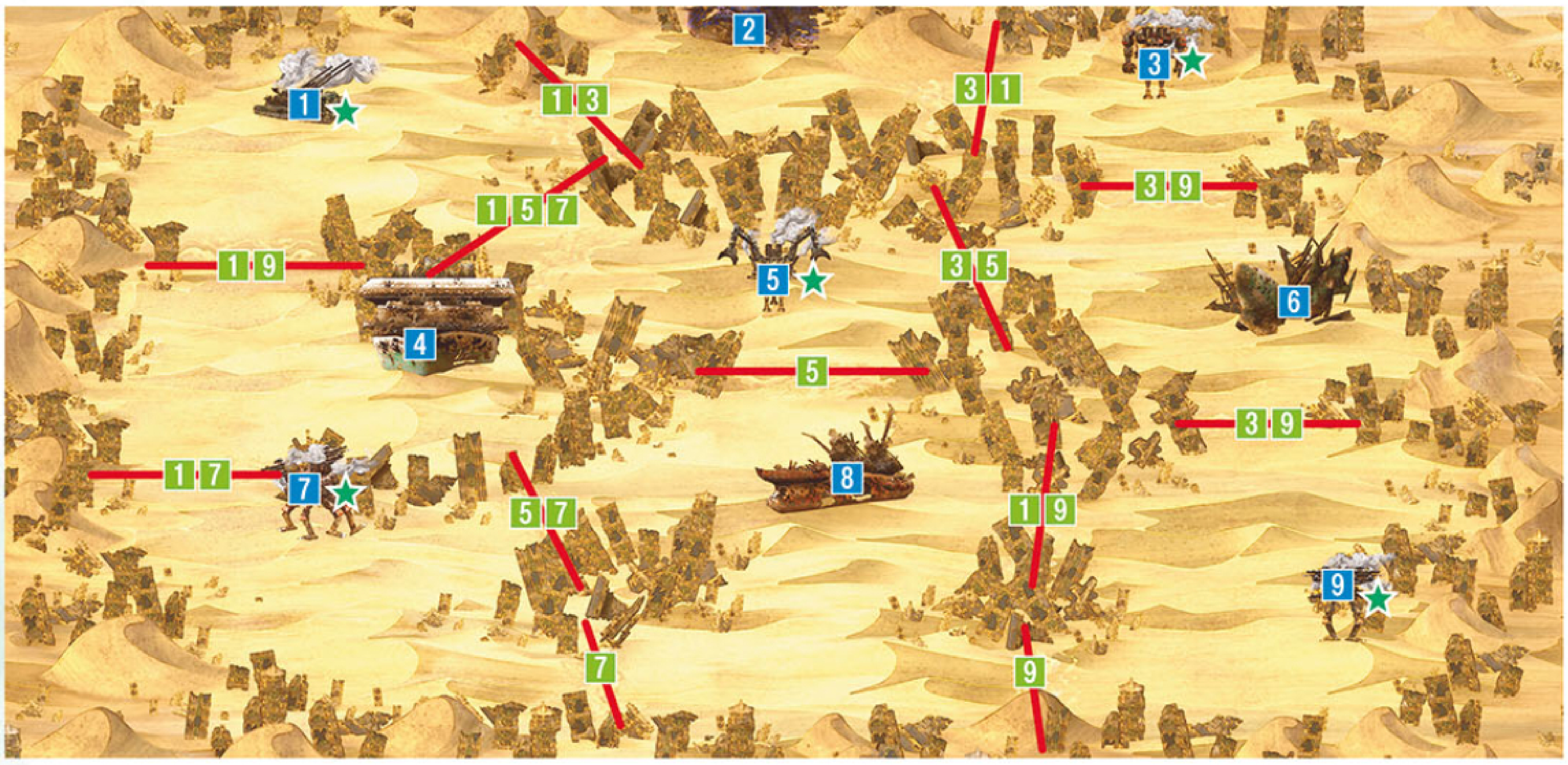
8人の村人を救出後、氷の宮殿の門を調べたら、「遺物の欠片」を集めるサブイベントを進める。どこで「遺物の欠片」を入手できるかはランダムで、入手できなくても素材や装備品を獲得できる場合があるので端から試していこう。サブ「ヴィルジルの頼み事」では、マップに落ちている6個の「薪」を集めて渡すと報酬がもらえる。「遺物の欠片」集めが完了した時点でサブイベントが消滅するので、早めにクリアして報酬を受け取ろう。サブ「モルガンの招き」では、スキー場でスキーポールチャレンジのミニゲームに挑む。すべてのポールに接触して、斜面を滑り降りれば成功だ。なお、3周目以降で条件を満たしてサブ「調査隊員ロマンの真実」へ進んだ場合は、欠片集めはスキップして進行できる。


⬆サブ「ヴィルジルの頼み事」で集める薪は、モルガンがいた斜面の途中の場所にもある。


⬆スキーは、上に入力しながらゆっくり降りれば簡単。成功時はご褒美グラフィックあり。

クロウレルム

見渡す限り砂漠の世界。かつて栄えたであろう文明も廃墟となって砂に埋まっている。
いにしえの戦争で使われていた巨大戦闘兵器が残る砂漠を不思議な案山子の案内で進む。



主要施設

1 巨大戦車ロボ	4 豪華客船	7 巨大四足ロボ
2 巨大潜水艦	5 巨大工業用ロボ	8 巨大軍艦
3 巨大人型ロボ	6 巨大飛空艇	9 巨大二足ロボ

― 流砂のある場所
★ 流砂の流れる方向を切り替えられる巨大ロボ。同じ数字の場所の流砂に対応している

5つの巨大ロボで流砂の流れを変え、パンドラを探索

各所にある流砂は、流れに逆らっては進めない。流砂の流れる方向を変えたいときは、5ヵ所にある巨大ロボを調べよう。後半はボス戦に向けて、ボスを弱体化するための装置を発掘していく。なお、砂嵐の発生後に出現するモンスターはすべてメカ扱いになる。メカスタンとメカマヒ以外のデバフは効果がないことを覚えておこう。

クロウレルムのクリアまでの流れ

■1周目(巨大軍艦パターン)

- サブ 巨大軍艦に待つ出会い
- 【分岐】シウグナス編で選択肢「戦士の償いとやらに付き合うか。」を選んだ場合、最後に戦士を眷属化できるが、案山子は仲間にできなくなる(2周目以降も同様) 1
- サブ 行く手を阻む流砂の流れ
- サブ 巨大二足ロボ
  - 流砂の流れる方向が変わる
- サブ 巨大飛空艇
- パンドラ探索以降、5ヵ所の巨大ロボを操作して流砂の流れる方向を変えられるようになる
  - サブ パンドラ探索：巨大工業用ロボ 戦闘
  - サブ パンドラ探索：巨大人型ロボ
    - 【分岐】御堂編・アメイヤ編は選択分岐。「いただきます」を選ぶとクリア。「いりません」を選んだ場合はパンドラ探索を続行
    - 【御堂】金の精霊力を得る
    - 【アメ】ネコ捕獲
    - 「いただきます」を選んだ場合、御堂編はメイン「帰還」が発生、アメイヤ編はミヤコ市へ
  - サブ パンドラ探索：巨大四足ロボ
  - サブ パンドラ探索：巨大戦車ロボ
  - サブ パンドラ探索：巨大潜水艦 戦闘
    - バトル 巨大潜水艦に潜むもの
- 上記5つのパンドラ探索のサブイベントをクリアする。5周目以降の場合は、サブ「パンドラ探索：巨大潜水艦」をクリアすれば進行可能
- サブ パンドラ探索：豪華客船 戦闘 ×2
  - 【ディ】メカボディ「ムーバー」を獲得
  - 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
  - 帰還する選択肢を選んで、クロウレルムから出た場合、サラーブは加入するが概念は獲得できない
- 合流ルートへ(→P.144)

■2周目(巨大飛空艇パターン)

- サブ 巨大飛空艇に待つ出会い
- サブ 行く手を阻む流砂の流れ

- サブ　巨大人型ロボ
  - 流砂の流れる方向が変わる
- サブ　巨大潜水艦
  - パンドラ探索以降、5ヵ所の巨大ロボを操作して流砂の流れる方向を変えられるようになる
- サブ　パンドラ探索：巨大工業用ロボ　戦闘
- サブ　パンドラ探索：巨大四足ロボ
- サブ　パンドラ探索：巨大戦車ロボ
- サブ　パンドラ探索：巨大二足ロボ
  - 【分岐】御堂編・アメイヤ編は選択分岐。「いただきます」を選ぶとクリア。「冗談は顔だけにして。」を選んだ場合はパンドラ探索を続行
  - 【御堂】金の精霊力を得る
  - 【アメ】ネコ捕獲
  - 「いただきます」を選んだ場合、御堂編はメイン「帰還」が発生、アメイヤ編はミヤコ市へ
- サブ　パンドラ探索：豪華客船　戦闘
- バトル　豪華客船に潜むもの
- 上記5つのパンドラ探索のサブイベントをクリアする
- サブ　パンドラ探索：巨大軍艦　戦闘×2
  - 【ディ】メカボディ「ムーバー」を獲得
  - 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
  - 帰還する選択肢を選んで、クロウレルムから出た場合、サラーブは加入するが概念は獲得できない
- 合流ルートへ(→P.144)

■3周目(巨大潜水艦パターン)

- サブ　巨大潜水艦に待つ出会い
- サブ　行く手を阻む流砂の流れ
- サブ　巨大戦車ロボ
  - 流砂の流れる方向が変わる
- サブ　豪華客船
  - パンドラ探索以降、5ヵ所の巨大ロボを操作して流砂の流れる方向を変えられるようになる
- サブ　パンドラ探索：巨大工業用ロボ　戦闘
  - 【分岐】御堂編・アメイヤ編は選択分岐。「いただきます」を選ぶとクリア。「冗談は顔だけにして。」を選んだ場合はパンドラ探索を続行
  - 【御堂】金の精霊力を得る
  - 【アメ】ネコ捕獲
  - 「いただきます」を選んだ場合、御堂編はメイン「帰還」が発生、アメイヤ編はミヤコ市へ
- サブ　パンドラ探索：巨大人型ロボ
- サブ　パンドラ探索：巨大二足ロボ
- サブ　パンドラ探索：巨大四足ロボ
- サブ　パンドラ探索：巨大軍艦　戦闘
- バトル　巨大軍艦に潜むもの
- サブ　パンドラ探索：巨大飛空艇　戦闘×2
  - 【ディ】メカボディ「ムーバー」を獲得
  - 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
  - 帰還する選択肢を選んで、クロウレルムから出た場合、サラーブは加入するが概念は獲得できない
- 合流ルートへ(→P.144)

■4周目(豪華客船パターン)

- サブ　豪華客船に待つ出会い
- サブ　行く手を阻む流砂の流れ
- サブ　巨大四足ロボ
  - 流砂の流れる方向が変わる
- サブ　巨大軍艦
  - パンドラ探索以降、5ヵ所の巨大ロボを操作して流砂の流れる方向を変えられるようになる。サブ「パンドラ探索：巨大飛空艇」をクリアすると、サブ「パンドラ探索：巨大潜水艦」が発生し、ほかの4つは消滅する。5周目以降の場合は展開が一部変わる　2
- サブ　パンドラ探索：巨大工業用ロボ　戦闘
- サブ　パンドラ探索：巨大人型ロボ
- サブ　パンドラ探索：巨大二足ロボ
- サブ　パンドラ探索：巨大戦車ロボ
- サブ　パンドラ探索：巨大飛空艇　戦闘
- バトル　巨大飛空艇に潜むもの
- サブ　パンドラ探索：巨大潜水艦　戦闘×2
  - ディーヴァ編のみ2連戦になる
- エンカウントバトル「砂嵐の中に潜むもの」が出現し、道を塞ぐ。バトルに勝利すれば砂嵐が消えて通行可能になる。「強力な砂嵐」はバトルは発生せず、消すこともできない
- 【分岐】主人公によって分岐
  - 御堂編
    - 金行の精霊力を得る
    - メイン　帰還
    - 概念「動乱突破」を獲得。連接領域へ
  - アメイヤ編
    - ネコを捕獲
    - メイン　帰還
    - 概念「動乱突破」を獲得。ミヤコ市へ

- シウグナス編
  - 【分岐】冒頭の選択肢「戦士の償いとやらに付き合うか。」を選んだ？
    - YES：戦士を眷属化するか選ぶ。武器「苦い砂」を獲得
    - NO：仲間加入：案山子
  - サブ　プロフェッサー
    - 仲間加入：プロフェッサー
  - メイン　帰還
    - 冒頭の選択肢「戦士の償いとやらに付き合うか。」を選んでいない場合は、武器「苦い砂」を獲得
    - 概念「動乱突破」を獲得。連接領域か次のワールドへ
- ディーヴァ編
  - 【分岐】選択肢で分岐
    - 「もう帰ります」
      - 【ディ】仲間加入：サラーブ
      - 【ディ】メカボディ「ムーバー」を獲得
      - 連接領域へ
    - 「それでもパンドラを閉じます」
      - 【ディ】仲間加入：サラーブ
      - 合流ルートへ行き、パンドラを閉じることも可能
  - メイン　帰還
    - 【ディ】メカボディ「ムーバー」を獲得
    - 連接領域へ
- ボーニー＆フォルミナ編
  - 【分岐】選択肢で分岐
    - 「黙って立ち去る。」
      - 「リトグラムピース」を獲得
      - 連接領域かキャピトルシティへ
    - 「黙ってられない。」
      - 戦闘　サンドデーモン×2
      - 勝利後、誘うと案山子が仲間になる
      - 仲間加入：案山子
      - 「リトグラムピース」を獲得
      - 概念「動乱突破」を獲得。連接領域かキャピトルシティへ

■5周目以降

- 5周目以降では、最初に4つのサブイベントのどれを選ぶかでパターンを選べる
  - サブ　巨大軍艦に待つ出会い
    - 1周目(巨大軍艦パターン)へ
  - サブ　巨大飛空艇に待つ出会い
    - 2周目(巨大飛空艇パターン)へ

P.144へ

1 シウグナス編での選択

シウグナス編の場合、最初に案山子に付き合うか、戦士のイベントを優先するかを選ぶことになる。戦士を眷属化したい場合は、戦士に付き合う選択肢を選ぼう。案山子はほかの主人公でも仲間にできる。

2 周回による展開の違い

4周目は、発掘とボス戦がないまま終わるが、5周目以降に4周目のパターンをプレイする場合は、発掘してノーチラス戦へ進むことも可能。5周目以降の御堂編とアメイヤ編での豪華客船パターンでは、サブ「パンドラ探索：巨大潜水艦」が2連戦になり、その後、合流ルートへ進む。ボーニー＆フォルミナ編で4周目のパターンをクリア済みの場合は、クロウレルムを去るか、合流ルートへ進むかを選択肢から選ぶことになる。

P.143から

サブ 巨大潜水艦に待つ出会い
3周目(巨大潜水艦パターン)へ

サブ 豪華客船に待つ出会い
4周目(豪華客船パターン)へ

合流ルート

■合流ルート(共通)

サラーブが仲間になる。エンカウントバトル「砂嵐の中に潜むもの」が出現し、道を塞ぐ。バトルに勝利すれば砂嵐が消えて通行可能になる。「強力な砂嵐」はバトルは発生せず、消すこともできない
仲間加入:サラーブ

発掘場所が複数出現する。出現する順番や装置を発掘できる場所は主人公や周回で変化する 3 4

サブ 砂に埋もれたものを発掘せよ(巨大潜水艦)
「集中抑制装置」を獲得した場合は、サブ「～のパンドラを閉じよ」でボスに攻撃力ダウンを付与

サブ 砂に埋もれたものを発掘せよ(巨大軍艦)
「分散抑制装置」を獲得した場合は、サブ「～のパンドラを閉じよ」でボスに防御力ダウンを付与

サブ 砂に埋もれたものを発掘せよ(巨大飛空艇)
「エネルギー性能抑制装置」を獲得した場合は、サブ「～のパンドラを閉じよ」でボスに状態異常の怒りを付与

サブ 砂に埋もれたものを発掘せよ(豪華客船)
「運動性能抑制装置」を獲得した場合は、サブ「～のパンドラを閉じよ」でボスにすばやさダウンを付与

サブ 砂に埋もれたものを発掘せよ(巨大戦車)
ランダムで装備品や素材を獲得

サブ 砂に埋もれたものを発掘せよ(巨大四足ロボ)
ランダムで装備品や素材を獲得

サブ 砂に埋もれたものを発掘せよ(巨大二足ロボ)
ランダムで装備品や素材を獲得

サブ 砂に埋もれたものを発掘せよ(巨大人型ロボ)
ランダムで装備品や素材を獲得

発掘可能な抑制装置をすべて発掘すると進行。5周目以降は発掘せずに、すぐにパンドラを閉じることも可能

サブ ～のパンドラを閉じよ(※) 戦闘
戦闘 タイタニック(1周目)/バンガード(2周目)/ヒンデンブルク(3周目)/ノーチラス(4周目)

※:ヴィジョン名は変化する。

勝利時の報酬は下記参照
【御堂】金の精霊力を得る
【アメ】ネコを捕獲

【分岐】シウグナス編で開始時に「戦士の償いとやらに付き合うか。」の選択肢を選んだ?(いずれの場合も武器「苦い砂」を獲得)

YES
【シウ】戦士を眷属化するか選ぶ

NO
誘うと案山子が仲間になる。流砂や砂嵐は消える
仲間加入:案山子

シウグナス編
サブ プロフェッサー
サブ「巨大飛空艇」をクリアしている場合はプロフェッサーが加入
仲間加入:プロフェッサー

メイン 帰還
【ディ】メカボディ「ムーバー」を獲得
概念「動乱突破」を獲得。連接領域か次のワールドへ

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
戦士	+1	開始時に選択肢「戦士の償いとやらに付き合うか。」を選び、最後まで進める
ジャンクマン	+1	1周目でサブ「パンドラ探索:巨大潜水艦」、または2周目でサブ「巨大潜水艦」をクリアして最後まで進める
ワイズマン	+1	2～3周目でサブ「巨大軍艦」、または3周目でサブ「巨大飛空艇」をクリアして最後まで進める

サブ「砂に埋もれたものを発掘せよ」で抑制装置以外に発掘できるもの

カテゴリ	獲得できる可能性のあるもの(いずれか1個)
素材	鉄鉱石、魔石、黒曜石、超合金
主防具	バトルジャケット、ジュストコール、カラマニョール、ビーストレザー、魔獣の革鎧、巨獣の革鎧、スネークレザー、スネークレザー+1、騎士の鎧、ブリガンディ、白銀の鎧、ロードメイル、プロテクトスーツ、ソルジャースーツ、コンバットスーツ、強化装甲、識者のローブ、木陰のローブ、月影のローブ、五色のローブ
副防具	魔道着、武道着、魔法のショール、強化服、獣骨兜、骨兜、ウォーハット、サレット、メタルヘルム、バードメット、ガントレット、ヴァンブレイス、サイバーグラブ、メタルグリーブ、サバトン、シルバーブーツ

発掘した装置によるボスへの影響(※1)

発掘場所	装置	ボスに与えるデバフ	1周目	2周目	3周目	※2	4周目	※3
巨大潜水艦	集中抑制装置	攻撃力ダウン	○	○	○	▲	×	×
巨大軍艦	分散抑制装置	防御力ダウン	○	×	×	▲	○	○
巨大飛空艇	エネルギー性能抑制装置	怒り	○	○	×	×	×	○
豪華客船	運動性能抑制装置	すばやさダウン	×	○	○	○	×	○

※1:その周回で発掘できる装置に「○」を記載。4周目はディーヴァ編のみで、ほかの主人公は発掘もボス戦もなし。
※2:シウグナス編の3周目(巨大潜水艦パターン)で戦士ルートに進んだ場合。「▲」は発掘成功か装置が壊れているかのどちらかになる。
※3:ボーニー&フォルミナ編で5周目以降に3周目(巨大潜水艦パターン)に進んだ場合。

ボス撃破で獲得できる報酬の変化

状況	1周目	2周目	3周目	4周目
フルパワーのボスを撃破(装置を1つも発掘せずに挑む)	ローエングリン	ハイペリオン	ヴェクターレイ	チェーンソー
最弱状態のボスを撃破(装置をすべて発掘してから挑む)	騎士の鎧	サレット	メタルグリーブ	ガントレット
上記以外でボスを撃破	ブリガンディ	メタルヘルム	サバトン	ヴァンブレイス

3 装置を発掘してボスを弱体化

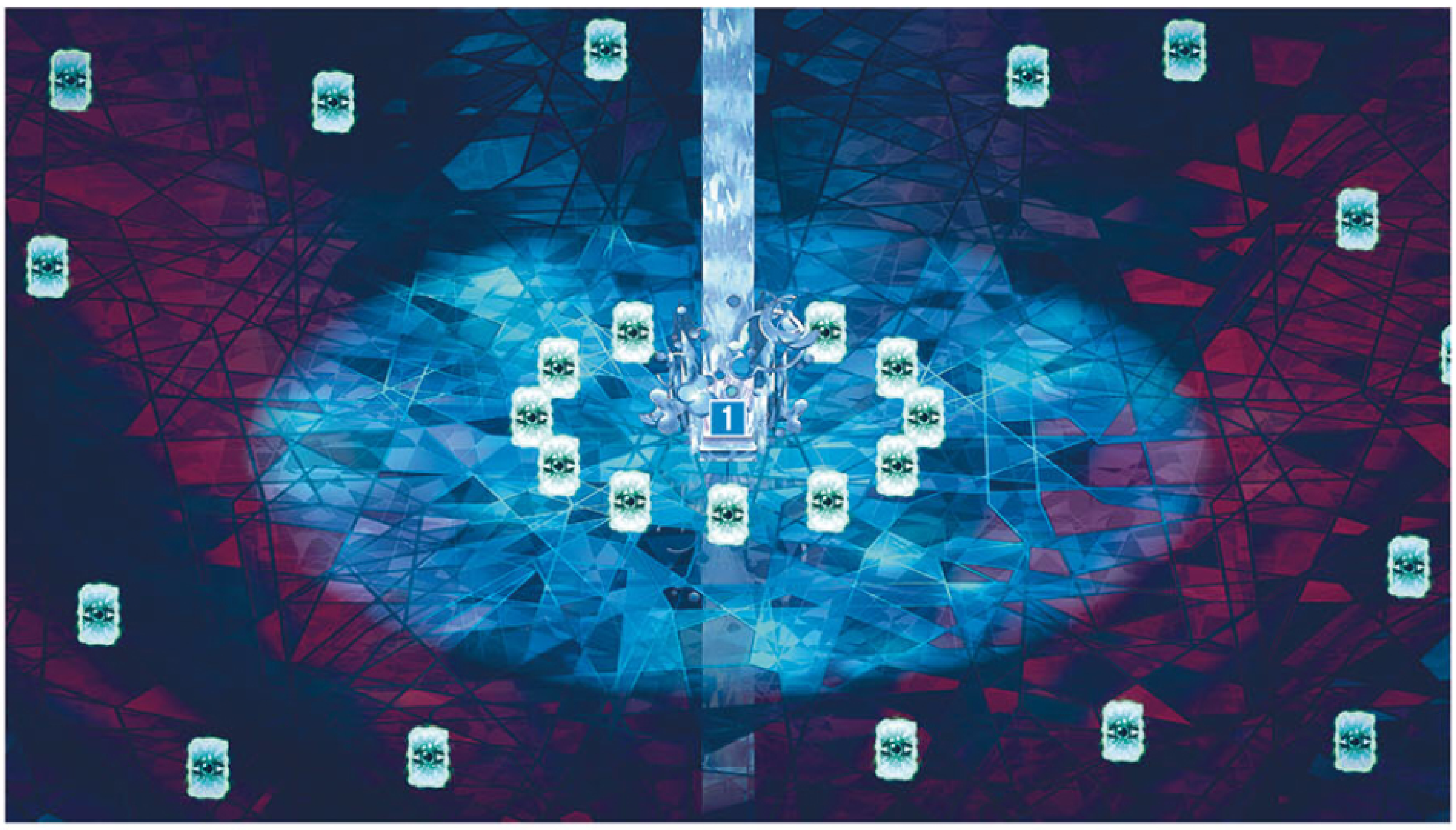
抑制装置を発掘することで、ボスにデバフを与えられる。5周目以降なら抑制装置を発掘せずにボスに挑むことも可能で、ボスにデバフを付与できないぶん、勝利したときにより高性能の武器を獲得できる。

4 先に装置以外の発掘ポイントからアイテムを集める

発掘できる場所は全部で8カ所あるが、巨大潜水艦、巨大軍艦、巨大飛空艇、豪華客船の付近以外の発掘場所は、抑制装置を発掘できない失敗ポイントとなる。失敗ポイントでは、抑制装置は発掘できなものの、上の表に記載した素材や防具を発掘できるので、失敗ポイントも漏らさず発掘するといい。壊れているものも含めて、抑制装置をすべて発掘すると、残りの発掘場所は消滅するので、先に失敗ポイントから発掘しよう。

プロヴィデンス

中央の椅子の周りに無数のヴィジョンが広がる不思議な世界。
ただ一人いる監視者が、あらゆる世界のヴィジョンを覗き見するように見続けている。



主要施設

1 椅子

●椅子で調べるヴィジョンを回転させて選ぶ

さまざまなヴィジョンに介入して成功へ導く

中央の椅子に座り、椅子を囲むようにある周囲のヴィジョンを回転させて、正面のヴィジョンに介入する、という特殊なワールド。画面には表示されないが、一部のサブイベントは成功か失敗の判定があり、成功数が多いほど最後に監視員を倒したあとの報酬の数が増え、監視員も手強くなる。1周目か2周目ですべてのサブイベントを成功に導いて監視員を倒すと、「プロヴィデンスでの旅の証」のトロフィー＆実績の条件を満たせる。

プロヴィデンスのクリアまでの流れ

■1周目

サブ はじまりの椅子

- **サブ** 洞窟に入る者
  - 進む道を左・真ん中・右から3回選ぶ。3回とも違う道を選ぶか、3回とも同じ道を選べば成功数カウント＋1
- **サブ** 刀を打つ者 戦闘
  - 【分岐】刀工が妖刀→魔刀→邪刀の順で刀を打とうとするので、止めるか認める。認めたところで刀工とのバトルになり、勝利すると武器を獲得し、成功数カウント＋1。最後まで止めた場合は失敗 1
  - 1回目の「妖刀」を打たせる
    - **戦闘** 刀工[1]
    - 勝利すると武器「妖刀ヒデヨシ」を獲得し、成功数カウント＋1
  - 2回目の「魔刀」を打たせる
    - **戦闘** 刀工[2]
    - 勝利すると武器「魔刀イエヤス」を獲得し、成功数カウント＋1
  - 3回目の「邪刀」を打たせる
    - **戦闘** 刀工[3]
    - 勝利すると武器「邪刀ノブナガ」を獲得し、成功数カウント＋1
  - 最後まで止めると失敗
- **サブ** 村へと急ぐ者 戦闘
- 御堂編
  - **メイン** 最凶の金行／火行の精霊 戦闘
  - 金行または火行の精霊力を得る
- ボーニー&フォルミナ編
  - **メイン** ～の思い出 戦闘
  - これまでにクリアしたワールドに応じたヴィジョンが出現。戦う選択肢を選ぶとバトルになり、勝利すると「リトグラムピース」を獲得し、キャピトルシティに戻るヴィジョンが出現する。バトルに勝利か敗北、バトルにならない選択肢を選ぶ、のいずれかでほかのメインストーリーのヴィジョンも消滅する。メイン「～の思い出」は、サブ「監視する者」と「さらに監視する者」のクリア後にも発生する。2周目も同様
  - キャピトルシティへ

発生したサブイベントをすべてクリアする

サブ 監視する者

素材「精霊石」×20を獲得

- **サブ** 再び村へと急ぐ者 戦闘
  - サブ「刀を打つ者」で成功していると発生
- **サブ** 鳥を数える者 戦闘
- **サブ** 試される者 戦闘
  - 二人とも撃つ、を選ぶとバトルになり、成功数カウント＋1 2
- **サブ** ネコを捕まえる者
  - サブ「洞窟に入る者」で成功していると発生。ゆっくり近づく→目をそらす、を選べば成功数カウント＋1
- **サブ** 喰われた者 戦闘
  - 体当たり（暴れる）、を選ぶとバトルになり、成功数カウント＋1
  - **戦闘** メンカル

P.146へ

P.145から

御堂編

メイン 力ある金行／火行の精霊
金行または火行の精霊力を得る

発生したサブイベントをすべてクリアする

サブ さらに監視する者
素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得

サブ 司会をする者 戦闘

サブ 水を求める者
サブ「試される者」で成功していると発生。サブ「商いをする者」で「水の入った瓶」を獲得している場合のみ成功数カウント+1 2

サブ 料理を手伝う者
サブ「ネコを捕まえる者」で成功していると発生。強力粉と薄力粉→トマトソースとチーズとバジル、を選べば成功数カウント+1

サブ さらに鳥を数える者
サブ「喰われた者」で成功していると発生。969羽、を選べば成功数カウント+1

サブ 商いをする者 戦闘
バトル勝利後、報酬を選ぶ。元気が出る薬を選ぶとバトルメンバー全員のLPが1回復、装備品を選ぶと武器「エスパーダロペラ」を獲得、水を選ぶと「水の入った瓶」を獲得 2

サブ 爆弾を見つけた者
リトグラム「時限爆弾」を完成させる。左から黄色、赤、青が正解で成功数カウント+1。失敗してもリトライできるが、あきらめた場合は終了

サブ 起動する者
レバー→スイッチ→スイッチ→スイッチ→レバー、の順に選べば成功数カウント+1

御堂編

メイン 普通の金行／火行の精霊
金行または火行の精霊力を得る。敗北時はメイン「弱い金行／火業の精霊」が発生。精霊力獲得後はプロヴィデンスから出るヴィジョンが発生する

【アメ】ネコを捕獲
【シウ】眷属化イベントが発生
メイン （主人公によって名称変動）
連接領域か次のワールドへ行くことも可能

発生したサブイベントをすべてクリアする

メイン 敗れさる者 戦闘
戦闘 監視員[1]or監視員[2]
監視員の強さと勝利時にもらえる報酬（素材「鉄鋼石」か「魔石」）の数は、成功数カウントで変わり、監視員[2]のほうが手強い。成功数カウントが6以下なら監視員[1]で報酬は1個、7~9なら監視員[1]で報酬は3個、10なら監視員[2]で報酬は5個になる。ディーヴァ編はつねに監視員[1]になる
概念「思い描く理想」を獲得。連接領域へ

■2周目

サブ はじまりの椅子

サブ ネコを捜す者 戦闘
中を探す、を選べば成功数カウント+1。外に行くと失敗。いずれの場合もバトルが発生

サブ 沈みゆく者
船員を先に引き上げれば成功数カウント+1。財宝を先に引き上げた場合は失敗だが、素材「自然銀」×3を獲得

サブ 伝える者 戦闘

御堂編

メイン 最凶の金行／火行の精霊 戦闘
金行または火行の精霊力を得る

発生したサブイベントをすべてクリアする

サブ 監視する者
素材「精霊石」×20を獲得

サブ 起動する者
スイッチ→スイッチ→レバー→スイッチ→レバー、の順に選べば成功数カウント+1

サブ さらに伝える者 戦闘
サブ「沈みゆく者」で成功していると発生

サブ 鳥を数える者 戦闘

サブ 彷徨う者 戦闘
戦闘 リザードフォートレス
サブ「ネコを捜す者」で成功していると発生。手伝う、を選ぶとバトルになり、成功数カウント+1

サブ 洞窟に入る者
進む道を左・真ん中・右から3回選ぶ。3回とも違う道を選ぶか、3回とも同じ道を選べば成功数カウント+1 3

御堂編

メイン 力ある金行／火行の精霊
金行または火行の精霊力を得る

発生したサブイベントをすべてクリアする

サブ さらに監視する者
素材「鉄鋼石」、「魔石」、「黒曜石」のいずれかを2個獲得

サブ さらに鳥を数える者
サブ「起動する者」で成功していると発生。970羽、を選べば成功数カウント+1

サブ 暗殺する者 戦闘
戦闘 暗殺者

サブ 毒に侵された者
サブ「洞窟に入る者」で成功していると発生。サブ「調合する者」で「解毒剤」を獲得している場合のみ成功数カウント+1 3

サブ 試される者 戦闘
二人とも撃つ、を選ぶとバトルになり、成功数カウント+1

サブ 調合する者 戦闘
バトル後に報酬を選ぶ。元気が出る薬を選ぶとバトルメンバー全員のLPが1回復、解毒剤を選ぶと「解毒剤」、装備品を選ぶと副防具「紅炎石」を獲得。「解毒剤」はサブ「毒に侵された者」の成功に必要 3

サブ 料理を手伝う者
サブ「彷徨う者」で成功していると発生。砂糖と水→卵と牛乳、を選べば成功数カウント+1

サブ 肝を試す者たち 戦闘

御堂編

メイン 普通の金行／火行の精霊
金行または火行の精霊力を得る。敗北時はメイン「弱い金行／火業の精霊」が発生。精霊力獲得後はプロヴィデンスから出るヴィジョンが発生する

【アメ】ネコを捕獲
【シウ】眷属化イベントが発生
メイン （主人公によって名称変動）
連接領域か次のワールドへ行くことも可能

発生したサブイベントをすべてクリアする

メイン 敗れさる者 戦闘
戦闘 監視員[1]or監視員[2]
監視員の強さと勝利時にもらえる報酬（素材「鉄鋼石」か「魔石」）の数は、成功数カウントで変わり、監視員[2]のほうが手強い。成功数カウントが5以下なら監視員[1]で報酬は1個、6~8なら監視員[1]で報酬は3個、9なら監視員[2]で報酬は5個になる。ディーヴァ編はつねに監視員[1]になる
概念「思い描く理想」を獲得。連接領域へ

■3周目以降

3周目以降は、1周目と2周目のパターンを交互に繰り返す

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
刑事	+1	1周目のサブ「試される者」で成功
刀工	+1	1周目のサブ「刀を打つ者」で成功
村人	+1	1周目のサブ「再び村へと急ぐ者」をクリア
兵士	+1	2周目のサブ「さらに伝える者」をクリア
博士	+1	2周目のサブ「起動する者」で成功
船員A	+1	2周目のサブ「沈みゆく者」で成功

1 刀工を倒して武器を獲得

怪しげな刀を打とうとしている刀工と出会い、刀を打たせるか止めるかの選択肢が3回発生する。打たせた時点で刀工とのバトルになり、勝利すると刀が手に入る。1、3、5周目で毎回違う刀を手に入れたい。

2 先に水を手に入れる

サブ「試される者」では、容疑者を2人とも撃つ選択肢を選ぼう。次にサブ「水を求める者」を成功させるには、先にサブ「商いをする者」でバトルに勝利し、報酬で「水の入った瓶」を獲得しておく必要がある。

3 解毒剤を手に入れておく

サブ「洞窟に入る者」を成功させたら、サブ「毒に侵された者」より先にサブ「調合する者」を選ぶこと。ここでのバトルの報酬は、サブ「毒に侵された者」の成功に必要な「解毒剤」を選ぼう。

ヴェルミーリオ

三角形のエリアを築くように各施設が立ち並ぶ、三角形理論の恩恵を受ける世界。調子の悪い機関を復旧させて三角形のエリアを再構築し、世界を浄化させていこう。



主要施設

1 ターミナル
2 タワー
3 洞窟
4 研究所
5 商業区
6 森
7 牧場
8 居住区
9 港
10 遊園地
11 工業区
12 ダム
13 鉱山

13ヵ所の三角形機関の全浄化を目指す

ヴェルミーリオは、三角形を描くように、さまざまな機関が整然と並べられた世界だが、当初はその機関が汚染された状態で機能していない。また、アンチトライアングルと呼ばれる魔物の脅威にさらされているが、浄化された機関が描く三角形内にいるアンチトライアングルは機関の汚染に失敗する。これを意識して、アンチトライアングルを囲むように機関を浄化していこう。



⬅アンチトライアングルを機関で囲めずに一定時間経過すると、周囲の機関が汚染されてしまう。その場合は再度修復が必要だ。

ヴェルミーリオのクリアまでの流れ

■三角機関の修復

- **サブ** ターミナル爆発事故 — ターミナルの浄化が完了
- ディーヴァ編の1周目で最初にヴェルミーリオに来た場合のみ、「戦闘訓練」のバトルを「その3」まで受けられる
- **サブ** タワーの修復 〔戦闘〕 — タワーの浄化が完了 〔1〕
- 残りの三角形機関の浄化を進める。アンチトライアングルによって汚染された場合は再修復する
  - ターミナルとタワー以外のいずれか2ヵ所の三角形機関を浄化する
  - **バトル** アンチトライアングルの出現 — 普通と強敵の2つが繰り返し出現する
- アンチトライアングルによる三角形機関の汚染を初めて防止する
  - **サブ** コラーナ博士からの呼び出し
- **サブ** 洞窟の修復を急げ
  - **サブ** コラーナ博士
  - **サブ** 洞窟の壁画 — 洞窟の浄化が完了
- 洞窟かダムを浄化する
  - **サブ** 研究所の修復を急げ
  - **サブ** トライゴン社員フレッド
  - **サブ** フレッドの知るアレサ博士
  - **サブ** 研究所の再起動完了 — 研究所の浄化が完了
  - 以降、下記の条件を満たすごとにアレサカウントが+1される 〔2〕
    - ・アンチトライアングルとのバトルに勝利する
    - ・アンチトライアングルによる汚染が失敗する
- 【分岐】居住区と工業区がどちらも浄化されている？
  - YES → **サブ** 商業区の浄化 — 商業区の浄化が完了
  - NO → **サブ** 商業区の修復を急げ — 選択肢「新製品のモニターを引き受ける」を選ぶ

P.148へ

P.147から

- **サブ** 新製品のモニター体験 【戦闘】
  - 3つ発生するので、すべてクリアする
- **サブ** 新製品モニター完了
  - 素材「鉄鉱石」「魔石」「黒曜石」いずれか2個を獲得。商業区の浄化が完了
- 【分岐】居住区と工業区がどちらも浄化されている？
- **サブ** 森の修復を急げ
  - 【分岐】選択分岐：三角形機関こそ汚染であると思わないか？
  - 思わない → 森の浄化が完了
  - 思う
- **サブ** 本当の浄化活動
  - 【分岐】選択分岐：本当の浄化活動に協力しないか？
  - 協力しない → 森の浄化が完了
  - 協力する
- 森は浄化されない。ほかのヴィジョンをクリアするとサブ「本当の浄化活動」が再出現する
- 洞窟と商業区を浄化する
- **サブ** 牧場の修復を急げ
- **サブ** 動物の捜索
  - 3ヵ所出現し、いずれかに動物がいるので見つける
- **サブ** 牧場の修復完了
  - 副装備「花冠」×1を獲得。牧場の浄化が完了
- 【分岐】浄化済みの三角形機関が6ヵ所以上である？
  - YES → **サブ** 居住区のクレーム対応 — 居住区の浄化が完了
  - NO
- **サブ** 居住区の修復を急げ
  - 【分岐】商業区と工業区がどちらも浄化されている？ 3
  - YES → 居住区の浄化が完了
  - NO → 居住区は浄化されない。ほかを浄化するとサブ「居住区の修復を急げ」が再出現する
- 居住区と遊園地、もしくは居住区と森を浄化する
- **サブ** 港の修復を急げ
  - 港の浄化が完了
- 工業区か居住区のどちらかを浄化する
- **サブ** 遊園地の修復を急げ 【戦闘】
  - どちらかのバトル「アンチトライアングルの出現」をクリアする
- **サブ** アンチトライアングル誘導完了
  - 素材「宝珠」×1を獲得。遊園地の浄化が完了
- 【分岐】居住区と商業区がどちらも浄化されている？
  - YES → **サブ** 工業区の浄化 — 工業区の浄化が完了
  - NO
- **サブ** 工業区の修復を急げ
- **サブ** 新製品の開発
- **サブ** フレッドに話を聞く
- **サブ** 工業区の新商品
  - 主装備「バトルジャケット」、「ビーストレザー」、「スネークレザー」、「騎士の鎧」、「プロテクトスーツ」、「識者のローブ」、「五色のローブ」のいずれかを獲得。工業区の浄化が完了
- **サブ** ダムの修復を急げ
  - 会話後、別の浄化イベントをクリアする
- **サブ** ダムの修復完了
  - 素材「水の結晶」×10を獲得。ダムの浄化が完了
- 工業区か遊園地のどちらかを浄化する
- 【分岐】ダムを浄化している？
  - NO → **サブ** 鉱山の修復を急げ — 鉱山は修復されない 3
  - YES
- **サブ** 鉱山の修復
- **サブ** ダム管理人の助力
- **サブ** 息子の説得
  - 素材「鉄鉱石」「魔石」「黒曜石」のいずれか2個を獲得。鉱山の浄化が完了
- アレサカウントが6(2周目以降の場合は4～6)になる
- **サブ** ターミナルのコラーナ博士
  - 【分岐】選択分岐：コラーナ博士を追う？ 4
  - NO → 全13ヵ所の浄化完了後はAルートへ。ボーニー＆フォルミナ編の場合、最後にBX10-EXを仲間にできなくなる
  - YES
- アレサカウントが8(2周目以降の場合は6～8)になる
- **サブ** センサーに映る影 【戦闘】
  - 【分岐】選択分岐：対象がアレサ博士かどうか確認する？
  - NO → 全13ヵ所の浄化完了後はBルートへ
  - YES → バトルが発生。全13ヵ所の浄化完了後はC～Dルートへ
- 全13ヵ所の浄化を完了した

1 ターミナルとタワーの隣から

これ以降、2ヵ所の機関を浄化すると、アンチトライアングルが出現するようになり、時間経過で周囲の機関を汚染してしまう。これに対抗するため、なるべく三角形を描くように機関を浄化していきたい。最初にターミナルとタワーを浄化することになるので、次はこれらの機関から離れたところよりも、サブ「洞窟の修復を急げ」やサブ「ダムの修復を急げ」をクリアして洞窟やダムを浄化し、三角形のエリアを完成させよう。こうしてなるべく近場から、三角形のエリアを増やしていくといい。

2 アレサカウントの扱い

アレサカウントは、ヴェルミーリオの物語の結末に大きく関わってくる。アレサカウントを稼ぎたい場合は機関をすべて浄化する前に、意図的にバトル「アンチトライアングルの出現」をこなしておこう。



⬆三角形のエリアでアンチトライアングルの汚染を防いでもいいが、倒した方が手っ取り早い。

3 すんなり浄化できない場所も

サブ「居住区の修復を急げ」やサブ「鉱山の修復を急げ」のように、ほかの機関を浄化していないと、浄化できないサブイベントも存在する。無駄足を踏まないように、しっかり手順を確認してから挑もう。



⬆サブイベントが発生しても、実際に浄化できるかどうかは別問題。事前に確認しておこう。

【分岐】これまでの進め方で分岐

- Aルート：サブ「ターミナルのコラーナ博士」を未クリア、またはコラーナ博士を追わない選択をした（なおシウグナス編のみ、メイン「夢の国のゲートをくぐって」からこの世界を立ち去ることが可能）
- Bルート：サブ「センサーに映る影」で確認しない選択をした（なおシウグナス編のみ、メイン「夢の国のゲートをくぐって」からこの世界を立ち去ることが可能）
- Cルート：サブ「センサーに映る影」で確認する選択をした
- Dルート：サブ「センサーに映る影」で確認する選択をした／アレサカウントが10以上／これまでにA、B、Cルートをすべてクリア済みで前回をCルートでクリアしている、上記をすべて満たす

■Aルート

メイン　中央ターミナルの式典　戦闘

戦闘　アンチアレサ

ボーニー＆フォルミナ編の場合は、概念「天才の発想」を獲得し、連接領域かキャピトルシティへ。それ以外の場合は合流ルートへ

■Bルート

メイン　中央ターミナルの式典　戦闘　5

【分岐】フレッドと戦うか選択肢で分岐

- ボーニー＆フォルミナ編
  - 戦闘　アンチフレッド
  - 合流ルートへ
- 戦わない
  - ボーニー＆フォルミナ編は次のワールドへ。それ以外の場合は合流ルートへ

■Cルート

メイン　中央ターミナルの式典　戦闘

【分岐】選択分岐

- フレッドと先に戦う
  - 戦闘　機人・狂恋フレッド→アンチアレサ（2連戦）
  - 合流ルートへ
- アレサと先に戦う
  - 戦闘　アンチアレサ→機人・狂恋フレッド（2連戦）
  - 合流ルートへ

■Dルート

メイン　博士の幻影

【分岐】選択肢で分岐

- 無視して中央ターミナルへ向かう
  - Cルートへ
- アンチトライアングルと戦う
  - 戦闘　アンチホエール
  - メイン　中央ターミナルの式典　戦闘×3
  - 戦闘　社長[1]～[2]（3連戦）
  - 1回目は敵のHP60％以下、2回目は敵のHP30％以下、3回目は敵のHP0で勝利
  - 合流ルートへ

■合流ルート

【御堂】火行の精霊力を得る

【アメ】ネコ捕獲

【ボニ】「リトグラムピース」を獲得

メイン　夢の国のゲートをくぐって

誘うとBX10-EXが仲間になる。ディーヴァ編の場合は自動的に仲間になる。ボーニー＆フォルミナ編でAルートの場合は、仲間にできない

仲間加入：BX10-EX

【ディ】装備スロット解放、メカボディ「シャンクス」解放

概念「天才の発想」を獲得。連接領域か次のワールドへ

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
トライゴン社員ネロ	+1	三角形機関をすべて浄化
バルベラ	+1	三角形機関をすべて浄化
トライゴン社員ステラ	+1	三角形機関をすべて浄化









4 アレサカウントと選択肢による分岐

アレサカウントが一定値以上になると、サブ「ターミナルのコラーナ博士」が発生する。ここでの選択肢によって、以降のルートがA～Dに分岐し、これに応じてストーリーだけでなくボスも変化する。ただしDルートに進むためには、アレサカウントが10以上で、かつA～Cルートをすべてクリア済みである必要がある。そのため、最低でも4回はヴェルミーリオの物語をプレイすることになる点に注意しよう。



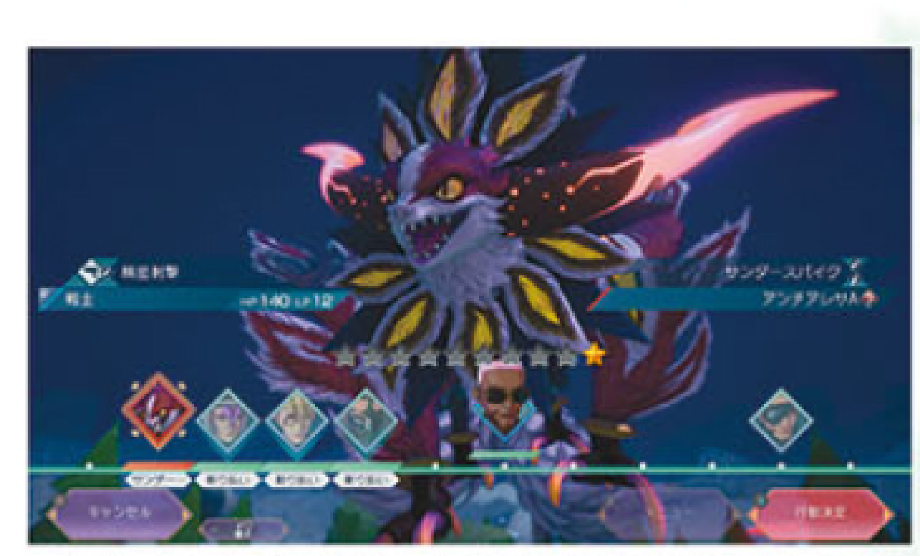
⬆これらのサブクエストは全機関を浄化すると発生しない。浄化を急ぎすぎないように。



⬆選んだ選択肢によって、アレサの思惑や三角機関の真相が明らかになる。

5 ボス戦をしない選択もアリ

Bルートに進んだ場合、ボーニー＆フォルミナ編以外は、フレッドの邪魔をしない選択肢を選ぶと、ボス戦を回避することができる。戦力に自信がない場合は、このルートを選ぶのもひとつの手だ。



⬆ちなみにC、Dルートではボス戦が連戦となり、より厳しい戦いが待ち受けている（→P.160）。

ブライトホーム

混沌の者との戦いが絶えることなく続く世界。各拠点を自軍の制圧下とし、最終的に敵の本拠地である混沌の穴をふさぐことが目的となる。



主要施設

1 神殿
2 混沌の穴
3 遺跡
4 要塞
5 街
6 教会
7 墓地
8 鉱山
9 森
10 畑
11 村
12 監視塔
13 城

9つの拠点を制圧して混沌の穴に迫る

ブライトホームの最終的な目的は、混沌の穴を封じることにある。そのためには、神殿、遺跡、要塞を自軍の制圧下にしなくてはならない。拠点は、バトルに勝利することで自軍の制圧下になるが、時間の経過とともに中立、そして敵の勢力下になってしまう。下の表を参考に、効率よく制圧下の拠点を増やしていこう。バトルに初めて勝利するとアイテムを入手できる拠点もあるので、同じところばかりではなく、手広く制圧していくといい。

9つの拠点の難易度や出現条件

拠点	難易度	出現条件	初回勝利時の報酬（※1）
村	低	ランダムで最大2つ出現 （最後にアクセスした拠点は除外）	ー
畑	低		ー
鉱山	低		ー
墓地	低		ー
教会	低	村と畑が自陣	ダブレット、防護服、フード、羽帽子、ナックルカバー、シェルブレーサー、ゲートル、革のブーツのいずれか
	中	村、畑、鉱山がすべて自陣か中立	魔道着、武道着、魔法のショール、強化服、獣骨兜、骨兜、ウォーハット、サレット、メタルヘルム、バードメット、バードメット＋1、ガントレット、ヴァンブレイス、サイバーグラブ、メタルグリーブ、サバトン、シルバーブーツのいずれか
街	低	鉱山と墓地が自陣	ヒノキ、カシのいずれか2個
	中	畑、鉱山、墓地がすべて自陣か中立	ヒノキ、カシのいずれか3個
要塞	低	街と教会が自陣	精霊の大剣
	中	街と教会が自陣か中立	ブロードソード、フルーレ、ククリ、手斧、ツヴァイハンダー、サムライソード、矛、年代物の銃、ブラックイーグル、セイバー機関銃のいずれか2個
	高	神殿か遺跡が敵陣ではない	ブロードソード＋1、スキアヴォーナ、フルーレ＋1、レイピア、ククリ＋1、鋼の短剣、手斧＋1、ブローヴァ、ツヴァイハンダー＋1、フランベルジュ、サムライソード＋1、双龍刀、矛＋1、なぎなた、ブラックイーグル＋1、魔銃＋1、セイバー機関銃＋1、ヘカトン重機関銃のいずれか
遺跡	低	村、街、教会、要塞がすべて自陣	鉄鉱石×1
	中	村、街、教会、要塞がすべて自陣か中立	鉄鉱石、魔石、黒曜石のいずれか1個
	高	村、街、教会がすべて敵陣	鉄鉱石、魔石、黒曜石のいずれか2個
神殿	低	畑、鉱山、墓地、要塞がすべて自陣	戦羽織
	中	畑、鉱山、墓地、要塞がすべて自陣か中立	レザージャケット、革鎧、リジッドレザー、兵士の鎧、ローブ、術士のローブのいずれか
	高	畑、鉱山、墓地がすべて敵陣	バトルジャケット、ビーストレザー、スネークレザー、騎士の鎧、プロテクトスーツ、識者のローブ、五色のローブ、ジュストコール、カラマニョール、魔獣の革鎧、巨獣の革鎧、ブリガンディ、白銀の鎧、ロードメイル、ソルジャースーツ、コンバットスーツ、強化装甲、木陰のローブ、月影のローブのいずれか

※1：全キャラクター通して初めてブライトホームを訪れた際の初回勝利時の報酬はP.151参照。また、装備品の場合はこれ以上に強化段階が高い場合もある。

ブライトホームのクリアまでの流れ

シウグナス編以外

■1周目

- サブ：この地を守る城
  - ディーヴァ編で一番最初にこの世界を選んだ場合
    - バトル：戦闘訓練
      - 「戦闘訓練その3」まで選べる
  - サブ：村に迫る混沌の者 【戦闘】
  - サブ：畑の戦い 【戦闘】
  - サブ：畑に迫る混沌の者 【戦闘】
  - サブ：村の戦い 【戦闘】
- サブ：鉱山で働く者たち 【戦闘】
- サブ：墓地に迫る混沌の者 【戦闘】
- サブ：教会を守る者
  - バトル勝利時に「精霊石」×5を獲得(※1)
- サブ：街に迫る混沌の者 【戦闘】
  - バトル勝利時に「繊維」×2を獲得(※1)
- サブ：要塞の奪還 【戦闘】
  - バトル勝利時に「精霊石」×5を獲得(※1)
- サブ：神殿に迫る混沌の者 【戦闘】
  - 戦闘：アースドラゴン
  - バトル勝利時に「鉄鉱石」×1を獲得(※1)
- サブ：遺跡に迫る混沌の者 【戦闘】
  - バトル勝利時に「精霊石」×5を獲得(※1)
- サブ：神殿の戦い
- サブ：要塞の戦い
- サブ：混沌の穴 【戦闘】
  - 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
  - 御堂編
    - メイン：水行の精霊 【戦闘】
      - 4ヵ所のいずれかでバトルに挑む
      - 水行の精霊力を得る
  - アメイヤ編
    - メイン：ネコ
      - ネコを捕獲
- サブ：「砲台」の思い
  - 仲間加入：サイモン
- メイン：ディン王の城
  - 【ディ】メカボディ「パラドックス」を獲得
  - 概念「高潔たる名誉」を獲得
  - 連接領域か次のワールドへ

■2周目

- サブ：この地を守る城
  - P.150の表に記載の出現条件に従ってヴィジョンが発生。バトルに勝利すると自陣になるが、放置すると自陣が中立に、中立が敵陣になる。なお、拠点攻防のサブの名称は、2回目以降は「～の戦い」または「～の様子」となる
  - 7ターン経過でサブ「伝説の武器」が発生するまで、9つの拠点の攻防を繰り返す
    - サブ：伝説の武器
      - ブライトホームの開始から7ターンの経過で発生し、ターンのカウントはリセット。9つの拠点で、サブ「～の戦い(様子)と伝説の武器」で伝説の武器を探す
      - サブ「伝説の武器」から5ターンの経過で発生し、伝説の武器を発見できる
- サブ：混沌の穴 【戦闘】
  - ①神殿・要塞が自軍②遺跡・要塞が自軍③神殿・遺跡・要塞が自軍④神殿・遺跡・要塞が自陣(※以前の周回で③をクリア済み)⑤伝説の武器獲得、上記いずれかの条件を満たすと出現(数値が小さいほど優先順位が高い)
  - 戦闘：サンフラワー
  - 【ボニ】「リトグラムピース」を獲得
  - 御堂編
    - メイン：水行の精霊 【戦闘】
      - 4ヵ所のいずれかでバトルに挑み、水行の精霊力を得る
  - アメイヤ編
    - メイン：ネコ
      - ネコを捕獲
- サブ：「砲台」の思い
  - 仲間加入：サイモン
- メイン：ディン王の城(※2)
  - 【ディ】メカボディ「パラドックス」を獲得
  - 概念「高潔たる名誉」を獲得
  - 連接領域か次のワールドへ

※1：他の周回の報酬についてはP.150参照。
※2：ボーニー＆フォルミナ編はピースの数により「大統領府への帰還」、「次の三角形を求めて」、「最後の三角形」のいずれかになる。

■3周目以降

- サブ：この地を守る城
  - 2周目のパターンに近いが反乱軍イベントが発生するようになる(※3)
    - サブ：反乱軍を止めろ！ 【戦闘】
      - 要塞が自陣か中立で、サブ「伝説の武器」を開始していないと発生。勝利後5ターン経過で「反乱軍を止めろ！」が再出現。敗北時、または戦闘せず4ターン経過で反乱軍が「城」に移動し、「反乱軍を倒せ！」が出現
    - サブ：反乱軍を倒せ！ 【戦闘】
      - 勝利後3ターン経過で「反乱軍を止めろ！」が再出現(上記「反乱軍を止めろ！」フローに戻る)。敗北時はバトル再挑戦。戦闘せず4ターン経過で落城し、反乱軍の強さを「普通」と「強い」から選択できる。その後、「要塞」を中立か自軍にすると「反乱軍を止めろ！」再出現
    - サブ：伝説の武器
      - ブライトホームの開始から7ターンが経過、かつサブ「反乱軍を止めろ！」が未発生の場合に発生し、ターンのカウントはリセット。サブ「伝説の武器」の発生後でもサブ「反乱軍を止めろ！」が発生すると、サブ「伝説の武器」は消滅する。ただし、反乱軍を放置して落城した場合は、再び条件を満たすことで再度発生する
  - そのほかは2周目と同様

※3：2周目で伝説の武器を入手してクリアしたら反乱軍が「強い」、未入手なら反乱軍が「弱い」になる。 3周目以降で反乱軍「弱い」をクリアした場合、その次の周回は反乱軍「強い」になる。

シウグナス編

■1周目

- ヨミから移動してくる
- メイン：戦士団「将軍」
  - 仲間加入：将軍、豪傑、哲人、人斬、戦士、王者
- サブ：遺跡の制圧戦 【戦闘】×2
- サブ：神殿を奪取せよ 【戦闘】×2
- サブ：混沌の穴へ 【戦闘】×3
- サブ：撤退戦の末に
- メイン：ブライトホームからの脱出
  - 連接領域へ

■2周目以降

- ヨミから移動してくる
- メイン：戦士団「将軍」
  - 仲間加入：将軍、豪傑、哲人、人斬、戦士、王者
- メイン：ブライトホームからの脱出
  - 連接領域へ

敵と味方の侵攻について

右の表にまとめた条件を満たすと、敵、または味方が自動的に拠点に侵攻し、各拠点の状態が変化する。なお、敵と味方の自動侵攻条件の双方を同時に満たした場合、味方の自動侵攻が優先される。

味方の自動侵攻

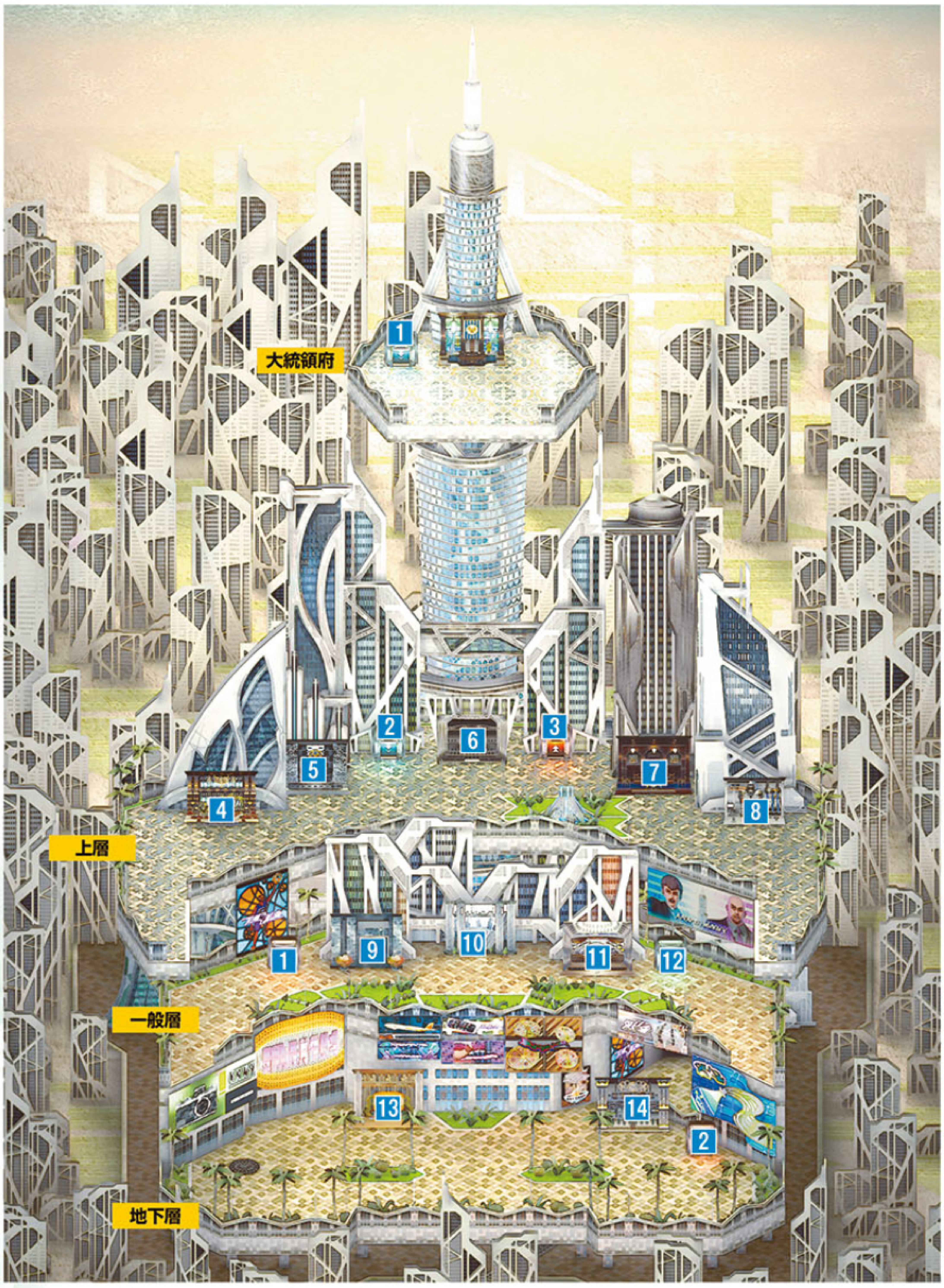
拠点	味方が侵攻する条件(敵陣→中立、中立→自陣)
街、教会	墓地、鉱山、畑、村がすべて「自陣」で、サブイベントをクリアしていない拠点

敵の自動侵攻

拠点	敵に侵攻される条件(自陣→中立、中立→敵陣)
墓地、鉱山、畑、村	街、教会がすべて「敵陣」で、サブイベントをクリアしていない拠点
街、教会	神殿、遺跡、要塞がすべて「敵陣」で、サブイベントをクリアしていない拠点
神殿、遺跡、要塞	墓地、鉱山、畑、村、街、教会がすべて「中立」か「敵陣」で、サブイベントをクリアしていない拠点

キャピトルシティ

中央に巨大な塔がそびえる、4階層からなる都市のような世界。
次期大統領を選ぶ選挙が行われており、主人公たちもその騒動に関わることとなる。

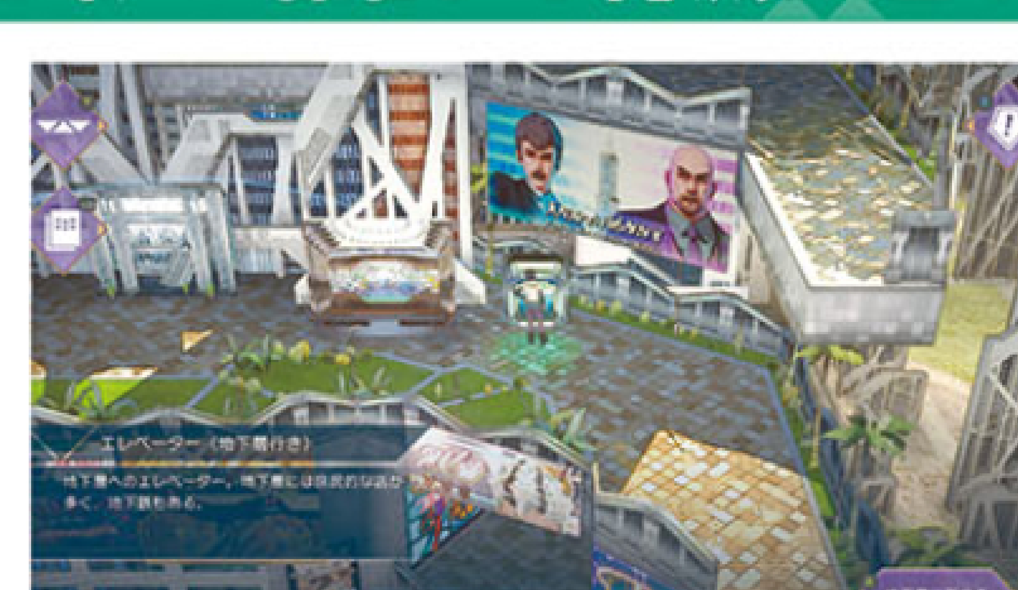


主要施設

1 エレベーター（上層行き）
2 エレベーター（一般層行き）
3 エレベーター（大統領府直通）
4 ホテル・グランドキャピトル
5 首都警察本部
6 議事堂
7 監察院
8 国立研究所
9 シティタワー
10 メトロポリタンビルディング
11 カルチャーセンター
12 エレベーター（地下層行き）
13 メトロスクエア
14 セントラル駅

次期大統領選挙を追いながら影で暗躍する脅威に迫る

キャピトルシティの冒険では基本的に次期大統領選挙を追っていくことになる。右ページの表のとおり、進め方によって二人の候補者の支持率が変動し、最終的にどちらが勝つかが変わる。また、前回どの結末を迎えたかで展開が3パターンに変わり、どちらの候補者が勝つかも含めて、合計6種類の結末に分岐する。なお、ボーニー＆フォルミナ編のみ、ほかの主人公とは異なる独自の展開となる。



⬅キャピトルシティのマップは、4つの階層から構成されている。各階層は、エレベーターを使って行き来することが可能だ。

支持率の初期値と変動条件

時期	条件	アレン	ベイリー
開始時	(初期支持率)	56	45
1日目	サブ「密会」をクリアする	−5	+5
2日目	サブ「討論会」をクリアする	−10	+10
	サブ「討論会」を選ばない	+3	−3
3日目	サブ「カフェの若者たち」で「やっぱりアレン候補かな」を選ぶ	+5	−5
	サブ「カフェの若者たち」で「やっぱりベイリー候補かな」を選ぶ	−5	+5
4~7日目	サブ「監察院のネコ」で記事を書くことを薦める選択肢を選ぶ	−10	+10
4日目	サブ「襲撃事件」をクリアする	−10	+10
	サブ「襲撃事件」を選ばない	+10	−10
5日目	サブ「5日目の終わり」をクリアする	+15	−15
6日目	サブ「選挙集会」を選ばない	+7	−7
	サブ「選挙集会その後」をクリアする	−10	+10
7日目	サブ「大統領選挙投開票所」をクリアしない	+27	−27
	サブ「怪しい段ボール」をクリアする	+3	−3

ボーニー&フォルミナ編のサブイベント一覧

ヴィジョン名	発生条件(※1)
ステージイベント	ミヤコ市でサブ「芸術の発信地」をクリア
議事堂のクリスタル	プールクーラをクリアし、「災厄の欠片」を所持
オフィスビルのラウンジで	ボーニー&フォルミナ編でシウグナスを仲間にしている
国際平和フォーラム	サンクをクリア
あのマンホール	コルディセップをクリア
懐かしいエレベーター	デルタベースをクリアし、ゴールド主任を仲間にしている
5つ星のホテルロビー	カマラをクリア
地下駅の出口で	クロウレルムをクリアし、案山子を仲間にしている
猫おばさん	プロヴィデンスでサブ「ネコを探す者」をクリア
首都警察	ヴェルミーリオをクリアし、BX10-EXを仲間にしている

※1：条件はすべて現周回で満たしている必要がある。

エンディングやイベントに影響するイベントカウントの加算条件

時期	条件	選挙イベント	宇宙人イベント
1日目	サブ「密会」をクリアする	+1	−
1~7日目	サブ「犯人を追って」をクリアする	−	+1
2日目	サブ「討論会」をクリアする	+1	−
	サブ「歪みの観測地点」をクリアする	−	+1
3日目	サブ「カフェの若者たち」をクリアする	+1	−
	サブ「新エネルギーの脅威」をクリアする	−	+1
	サブ「逃走の理由」をクリアする	−	+1
	サブ「焦燥の原因」をクリアする	−	+1
4~7日目	サブ「監察院のネコ」クリアする	+1	−
4日目	サブ「襲撃事件」をクリアする	+1	−
5~7日目	サブ「警護室長の動向」をクリアする	−	+1
6日目	サブ「選挙集会その後」をクリアする	+1	−
	サブ「追跡」をクリアする	−	+1
7日目	サブ「怪しい段ボール」をクリアする	+1	+1

エンディングの分岐条件

条件	アレンが当選した	ベイリーが当選した
選挙イベントが宇宙人イベントより多かった	Aルート	Bルート
宇宙人イベントが選挙イベントより多い、もしくは同じだった	Cルート	Dルート
宇宙人イベントが選挙イベントより多い、もしくは同じだったうえ、下記の条件もすべて満たした ・サブ「研究員からの依頼」をクリアした ・サブ「監察院のネコ」で記事を書くことを薦めない選択肢を選んだ ・サブ「警護室長の動向」をクリアした	Eルート	Fルート ※2

※2：Fルートには、通常パターンでは到達できない。

キャピトルシティのクリアまでの流れ

御堂編／アメイヤ編／シウグナス編／ディーヴァ編

■3つのパターンと条件

- 通常パターン
  条件：初回もしくは前回をFルートでクリア
- 選挙優先パターン
  条件：前回をEルートでクリア
- ジェシカ優先パターン
  条件：前回をA～Dルートでクリア

1

■通常パターン(7日目まで)

開始時

- サブ 上階へのエレベーター 戦闘
- サブ アレの存在

1日目

1日目のヴィジョンを2つから選ぶ

- 1日目①(7日目まで可能)
  - サブ 研究員からの依頼 戦闘 2
    武器「ブラックイーグル」を獲得
- 1日目②(7日目まで可能)
  - サブ 盗まれた水晶
  - サブ 犯人を追って 戦闘 3

【分岐】選択肢で分岐

- 行く
  - サブ 密会
- 行かない
  - サブ 1日目の終わり

2日目

- バトル 対宇宙人バトルシミュレータ
  サブ「研究員からの依頼」をクリアした翌日から最後まで利用可能になり、3段階の難易度のバトルができる

2日目のヴィジョンを1つ選ぶ

- 2日目①(2日目限定)
  - サブ 討論会
- 2日目②(7日目まで可能)
  - サブ V.I.P.御用達ホテル
- 2日目③～④(前日までで未クリアのもの)
  - サブ 研究員からの依頼
  - サブ 盗まれた水晶

【分岐】選択肢で分岐

- 行く
  - サブ 歪みの観測地点 戦闘
- 行かない
  - サブ 2日目の終わり

3日目

3日目のヴィジョンを1つ選ぶ

- 3日目①(3日目限定)
  - サブ 新エネルギーの脅威
    前日までにサブ「研究員からの依頼」をクリアしていると発生
    【分岐】リトグラムを完成させるかあきらめるかで分岐
    - あきらめる
      - サブ エネルギー制御妨害装置を解除せよ
    - 完成させる

【分岐】選択肢で分岐

- つきあわない
  - 【分岐】宇宙人介入イベント 4
  - サブ 3日目の終わり
- つきあう
  - サブ 逃走の理由 戦闘
  - 【分岐】宇宙人介入イベント 4

P.154へ

P.153から

3日目②（3日目限定）
- サブ　カフェの若者たち
  - 支持率に影響する選択肢が発生
- 3日目②～⑤合流ルートへ

3日目③（3日目限定）
- サブ　新人歌手デビューイベント
  - シウグナス編とボーニー＆フォルミナ編（→P.133）でのエミリーの加入に必要。3日目限定
- 3日目②～⑤合流ルートへ

3日目④～⑤（前日までで未クリアのもの）
- サブ　盗まれた水晶
- サブ　V.I.P.御用達ホテル
- 3日目②～⑤合流ルートへ

3日目⑥（前日までで未クリアのもの）
- サブ　研究員からの依頼
- サブ　3日目の終わり

3日目②～⑤合流ルート
【分岐】2日目までにサブ「研究員からの依頼」をクリアしている？
- NO
  - 宇宙人介入イベント 4
  - サブ　3日目の終わり
- YES

サブ　焦燥の原因

【分岐】宇宙人介入イベント 4

4日目

4日目のヴィジョンを1つ選ぶ

4日目①（7日目まで可能）
- サブ　監察院のネコ
  - 支持率などに影響する、記事を書くことを薦めるかどうかの選択肢が発生 5

4日目②～④（前日までで未クリアのもの）
- サブ　研究員からの依頼
- サブ　盗まれた水晶
- サブ　V.I.P.御用達ホテル

【分岐】選択肢で分岐
- 行かない
  - 宇宙人介入イベント 4
  - サブ　4日目の終わり
- 行く
  - サブ　襲撃事件
  - 宇宙人介入イベント 4

5日目

5日目のヴィジョンを1つ選ぶ

5日目①（6日目まで可能）
- サブ　変わった人

5日目②（7日目まで可能）
- サブ　カフェの出会い
  - 前日までにサブ「V.I.P.御用達ホテル」をクリアしていると発生。シウグナス編とボーニー＆フォルミナ編（→P.133）でのエミリーの加入に必要。7日目まで可能

5日目③～⑥（前日までで未クリアのもの）
- サブ　研究員からの依頼
- サブ　盗まれた水晶
- サブ　V.I.P.御用達ホテル
- サブ　監察院のネコ

【分岐】選択肢で分岐
- 追わない
  - 宇宙人介入イベント
  - サブ　5日目の終わり
- 追う
  - サブ　首都警察の二人組
  - 宇宙人介入イベント 4

6日目

6日目のヴィジョンを1つ選ぶ

6日目①（6日目限定）
- サブ　選挙集会
- サブ　追跡　戦闘
- サブ　選挙集会その後
  - 主防具「ドレスシャツ」を獲得

6日目②（7日目まで可能）
- サブ　ジェシカの憂鬱
  - 前日までにサブ「監察院のネコ」をクリアしていると発生
- サブ　警護室長の動向

6日目③～⑧（前日までで未クリアのもの）
- サブ　研究員からの依頼
- サブ　盗まれた水晶
- サブ　V.I.P.御用達ホテル
- サブ　監察院のネコ
- サブ　変わった人
- サブ　カフェの出会い

宇宙人介入イベント 4

サブ　大統領選挙前夜

7日目

7日目のヴィジョンを1つ選ぶ

7日目①（7日目限定）
- サブ　大統領選挙投開票所
- サブ　怪しい段ボール

7日目②～⑦（前日までで未クリアのもの）
- サブ　研究員からの依頼
- サブ　盗まれた水晶
- サブ　V.I.P.御用達ホテル
- サブ　監察院のネコ
- サブ　変わった人
- サブ　カフェの出会い
- サブ　ジェシカの憂鬱

選挙後

【分岐】A～Fのルートに分岐（エンディングの分岐条件を参照） 6

■Aルート＆Bルート

サブ　選挙速報

【分岐】主人公によって分岐
- 御堂編
  - メイン　精霊との戦い　戦闘
    - 戦闘後に木行の精霊力を得る。概念「規律の盟約」を獲得。連接領域へ
- アメイヤ編
  - メイン　ネコ
    - ネコを捕獲。ミヤコ市へ
- シウグナス編
  - サブ「新人歌手デビューイベント」かサブ「カフェでの出会い」をクリアしている
    - サブ　エミリー
      - 仲間加入：エミリー ブライアント
  - メイン　別世界への扉
    - 概念「規律の盟約」を獲得。連接領域へ
- ディーヴァ編
  - メイン　次の世界へ
    - 概念「規律の盟約」を獲得。連接領域へ

■Cルート＆Dルート

サブ　選挙速報

サブ　緊急事態発生

サブ　大統領府へ　戦闘
- 戦闘　Cルート：スペースインセクター→スペースイェーガー（2連戦）、Dルート：コズミックデビル
- 【御堂】さらに精霊とのバトル後、Cルートは金行、Dルートは木行の精霊力を得る
- 【アメ】ネコを捕獲

1 前回のクリア状況が展開に影響

前回キャピトルシティに訪れた際の結末によって、物語の展開が大きく3パターンに変化する。このうち、Eルートは複数の条件を満たさなくてはならないため、特定のサブインベントをしっかりと追っていく必要がある。特にサブ「研究員からの依頼」は、早めにクリアしておかないと後のイベントに差し支えるため、1日目でクリアしてしまった方がいい。なお、FルートはEルートとほぼ同様の条件を満たす必要があるうえ、通常パターンでは到達することができないことを覚えておこう。

2 物語は7日間にわたって展開される

キャピトルシティの物語は、毎日のインターバルを挟み、計7日間で展開される。多くのサブイベントが複数日に渡ってクリア可能になっているが、中には特定の日にしか発生しないものもあるため、チャートを確認して見逃さないようにしよう。

シウグナス編
- サブ「新人歌手デビューイベント」かサブ「カフェでの出会い」をクリアしている
- サブ　エミリー
- 仲間加入：エミリー ブライアント

概念「規律の盟約」を獲得。連接領域か次の世界へ

■Eルート
- サブ　選挙速報
- サブ　思わぬ依頼
- サブ　大統領府へ
- 【分岐】主人公によって分岐

御堂編
- 戦闘　モンスター×3→クィススタティアム（4連戦）
- メイン　精霊との戦い　戦闘
- 木行の精霊力を得る。概念「規律の盟約」を獲得。連接領域へ

アメイヤ編
- 戦闘　クィススタティアム
- メイン　ネコ
- ネコを捕獲。ミヤコ市へ

シウグナス編
- 戦闘　モンスター×3→クィススタティアム（4連戦）
  - サブ「新人歌手デビューイベント」かサブ「カフェでの出会い」をクリアしている
  - サブ　エミリー
  - 仲間加入：エミリー ブライアント
- メイン　別世界への扉
- 概念「規律の盟約」を獲得。連接領域へ

ディーヴァ編
- 戦闘　モンスター→クィススタティアム（2連戦）
- メイン　次の世界へ
- 概念「規律の盟約」を獲得。連接領域へ

■Fルート（通常パターンでは到達できない）
- サブ　選挙速報
- サブ　思わぬ依頼
- サブ　大統領府へ　戦闘
- 戦闘　クィススタティアム
- 【御堂】金行の精霊力を得る
- 【アメ】ネコを捕獲

シウグナス編
- サブ「新人歌手デビューイベント」かサブ「カフェでの出会い」をクリアしている
- サブ　エミリー
- 仲間加入：エミリー ブライアント

概念「規律の盟約」を獲得。連接領域か次の世界へ

■選挙優先パターン

開始時～2日目
- 通常パターンと同様

3日目
- 3日目のヴィジョンを1つ選ぶ
- 3日目①（3日目限定）
  - サブ　カフェの若者たち
  - 支持率に影響する選択肢が発生
  - 3日目①～④合流ルートへ
- 3日目②（3日目限定）
  - サブ　新人歌手デビューイベント
  - 3日目①～④合流ルートへ
- 3日目③～④（前日までで未クリアのもの）
  - サブ　盗まれた水晶
  - サブ　V.I.P.御用達ホテル
  - 3日目①～④合流ルートへ
- 3日目①～④合流ルート
- 【分岐】2日目までにサブ「研究員からの依頼」をクリアしている？
  - NO：サブ　3日目の終わり
  - YES
- 【分岐】選択肢で分岐
  - 帰る
    - 【分岐】宇宙人介入イベント　4
    - サブ　3日目の終わり
  - つきあう
    - サブ　焦燥の原因　戦闘
    - 【分岐】宇宙人介入イベント　4

4日目以降
- 通常パターンと同様

■ジェシカ優先パターン

開始時～4日目
- 通常パターンと同様

5日目
- 5日目のヴィジョンを1つ選ぶ
- 5日目①（7日目まで可能）
  - サブ　ジェシカの憂鬱
  - 前日までにサブ「監察院のネコ」をクリアしていると発生
  - サブ　警護室長の動向
  - 【分岐】宇宙人介入イベント　4
- 5日目②（7日目まで可能）
  - サブ　カフェの出会い
  - 前日までにサブ「V.I.P.御用達ホテル」をクリアしていると発生
- 5日目③～⑥（前日までで未クリアのもの）
  - サブ　研究員からの依頼
  - サブ　盗まれた水晶
  - サブ　V.I.P.御用達ホテル
  - サブ　監察院のネコ
- 【分岐】選択肢で分岐
  - 追わない
    - 宇宙人介入イベント
    - サブ　5日目の終わり
  - 追う
    - サブ　首都警察の二人組
    - 【分岐】宇宙人介入イベント　4

6日目
- 6日目のヴィジョンを1つ選ぶ
- 6日目①（6日目限定）
  - サブ　選挙集会
  - サブ　追跡　戦闘
  - サブ　選挙集会その後
  - 主防具「ドレスシャツ」を獲得
- 6日目②（6日目限定）
  - サブ　変わった人
- 6日目③～⑧（前日までで未クリアのもの）
  - サブ　研究員からの依頼
  - サブ　盗まれた水晶
  - サブ　V.I.P.御用達ホテル
  - サブ　監察院のネコ
  - サブ　ジェシカの憂鬱
  - サブ　カフェの出会い
- 【分岐】宇宙人介入イベント　4
- サブ　大統領選挙前夜

P.156へ

3 連続するサブイベントについて

サブ「盗まれた水晶」のあとは、続いてサブ「犯人を追って」が発生する。これは、2日目以降も同様だ。ただしこのような連続するサブイベントについては、上のチャート中では最初のサブイベントのみを記載しているので注意してほしい。

4 条件を満たすと宇宙人が介入

3日目以降、宇宙人イベントカウントか選挙カウントが＋3以上になると、宇宙人介入イベントが1回だけ発生する。このうち、後者はそのまま物語が進行するが、前者はこの世界を立ち去る選択をすると、キャピトルシティを後にすることになる（→P.156）。この時、御堂編はバトル後に金行の精霊力、アメイヤ編ではネコを獲得することが可能で、シウグナス編でもエミリーを仲間にしたり、ニシャントを眷属化できる。この場合、次回来た時は立ち去ったときと同じパターンとなる。

P.155から

7日目

- 7日目のヴィジョンを1つ選ぶ
  - 7日目①（7日目限定）
    - サブ　大統領選挙投票所
    - サブ　怪しい段ボール
  - 7日目②～⑦（前日までで未クリアのもの）
    - サブ　研究員からの依頼
    - サブ　盗まれた水晶
    - サブ　V.I.P.御用達ホテル
    - サブ　監察院のネコ
    - サブ　カフェの出会い
    - サブ　ジェシカの憂鬱

選挙後

- 【分岐】A～Fのルートに分岐（エンディングの分岐条件を参照） 6

■宇宙人介入イベント

- 選挙カウントが3以上？
  - YES → 選択肢は出現せず翌日へ
  - NO ↓
- 宇宙人イベントカウントが3以上？
  - NO → 翌日へ
  - YES ↓
- 世界を立ち去る選択をした？
  - YES
    - 【御堂】戦闘後、金行の精霊力入手
    - 【アメ】ネコを捕獲
    - 【シウ】サブ「新人歌手デビューイベント」かサブ「カフェでの出会い」をクリアしている場合は、サブ「エミリー」発生。イベントクリアでエミリー ブライアントが仲間になる
    - 連接領域、または次の世界へ
  - NO
- クィススタティアムとバトル。バトル後、翌日へ

ボーニー＆フォルミナ編

■1周目

- 開始後、連接領域からグレートツリーへ
- グレートツリーから帰還
- メイン　大統領府専用エレベーター
  - 連接領域からアヴァロンへ
- アヴァロンから帰還
- メイン　大統領府専用エレベーター
  - 連接領域から次の世界へ
- 「リトグラムピース3」を獲得して帰還
  - バトル　秘密研究所
    - 3段階の難易度のバトルができる
- 状況に応じてサブイベントが発生。ボーニー＆フォルミナ編のサブイベント一覧を参照 7
- メイン　大統領府専用エレベーター
  - 連接領域から次の世界へ
- 「リトグラムピース5」と「リトグラムピース7」を獲得して帰還した際も上記と同様
- 「リトグラムピース8」を獲得して帰還。リトラグムを完成させても、あきらめてもバトル
- 戦闘　生まれし苦悩[2]→全き世界（2連戦）
- 概念「規律の盟約」を獲得。ボーニー＆フォルミナ編クリア

■2周目

- 【分岐】選択分岐
  - 「事件を最初から辿りなおす。」
    - 連接領域からグレートツリーへ
    - グレートツリーから帰還
  - 「このまま先へ進む。」
- メイン　大統領府専用エレベーター
  - 連接領域からアヴァロンへ
- アヴァロンから帰還
  - バトル　秘密研究所
    - 3段階の難易度のバトルができる
- メイン　大統領府専用エレベーター
  - 連接領域から次の世界へ
- 「リトグラムピース4」を獲得して帰還
- 状況に応じてサブイベントが発生。ボーニー＆フォルミナ編のサブイベント一覧を参照
- メイン　大統領府専用エレベーター
  - 連接領域から次の世界へ
- 「リトグラムピース7」を獲得して帰還。リトラグムを完成させても、あきらめてもバトル
- 戦闘　生まれし苦悩[2]→多様なる楽園（2連戦）
- 概念「規律の盟約」を獲得。ボーニー＆フォルミナ編クリア

■3周目以降

- 【分岐】選択分岐
  - 「事件を最初から辿りなおす。」
    - 1周目のパターンへ
  - 「このまま先へ進む。」
    - 2周目のパターンへ

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
ニシャント	＋1	サブ「研究員からの依頼」をクリアしたうえでA、Bルートを最後まで進める、またはC～Fルートを最後まで進める、または宇宙人介入イベントでキャピトルシティを去る

5 ルート分岐に必要なイベント

サブ「監察院のネコ」では、ベイリー候補に関する記事を書くかどうかを選択することになる。ここで記事を書くとベイリー候補の支持率が上がるが、Eルート、またはFルートに進むためには、記事を書かないでおく必要がある。



⬆Fルートへ進むためには、ここ以外でベイリー候補の支持率を極力高めておく必要がある。

6 選挙後は展開が分岐する

選挙が終了すると、どちらの候補が勝利したかとこれまでの条件に応じて、その後の展開が分岐する。詳細はP.154～P.155のチャートを参照してほしい。この結末に応じて、次回キャピトルシティに訪れた際の開始ルートが変化する。



⬆A、Bルート以外はボス戦が発生する。サブ「対宇宙人バトルシミュレーター」で強化しておこう。

7 ボーニー＆フォルミナ編の場合

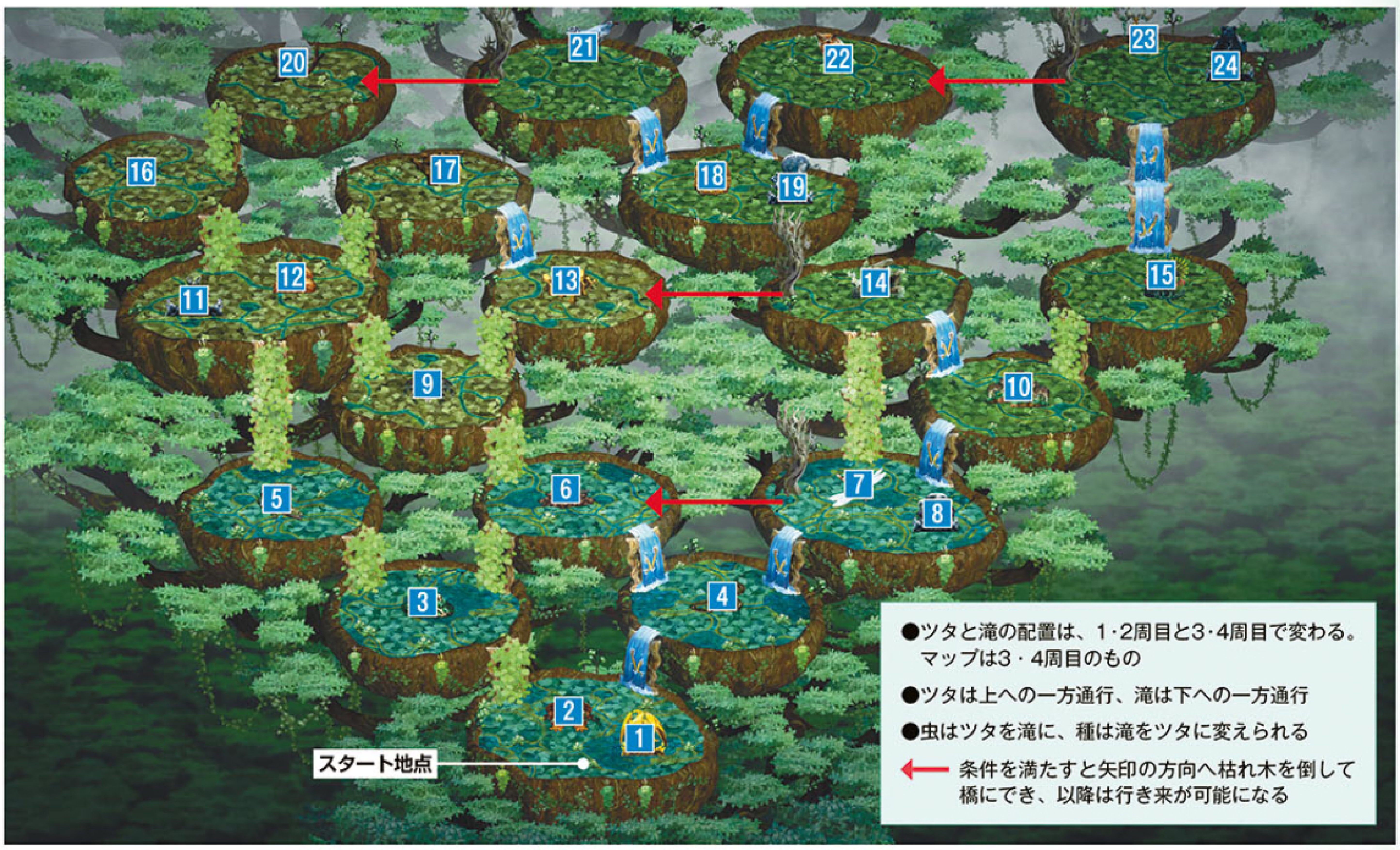
ボーニー＆フォルミナ編では、ほかの主人公と異なり、次期大統領選挙に関するイベントはいっさい発生しない。その代わり特定の条件を満たしていると、キャピトルシティ内で専用のサブイベントが発生するようになる（→P.153）。



⬆これらは物語の本筋には影響はないが、一部は断片的に謎にせまるものとなっている。

グレートツリー

1本の大樹の上に広がる世界。人間の姿は見当たらず、さまざまな生物たちが暮らす。
物言わぬ黄金のワシは、石化した動物を救うよう、来訪者に種と虫を託す。

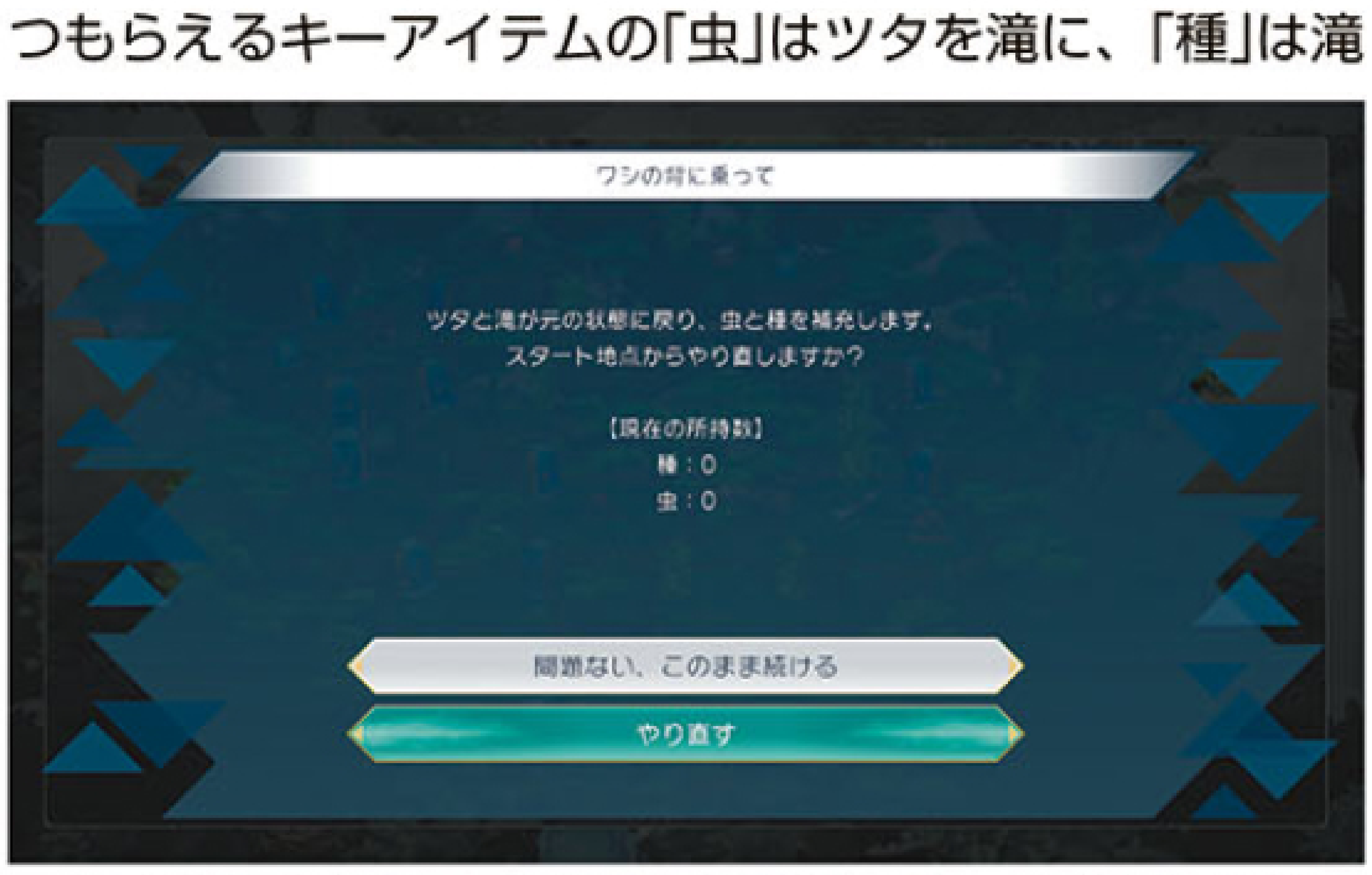


主要施設

1 ワシ	6 ビーバー	11 石化したコウモリ	16 アリ	21 カッコウ
2 カエル	7 トンボ	12 巣穴の洞窟	17 ハチの巣	22 フクロウ
3 亡骸	8 石化したカメ	13 アリの巣	18 鳥の巣	23 鹿
4 蛇と卵	9 クモ	14 木のうろの洞窟	19 石化したリス	24 石化したクマ
5 ワニ	10 狼	15 食虫植物	20 クモの巣	

虫と種を駆使して移動し、石化した動物を助ける

ボーニー＆フォルミナ編以外は、石化した4体の動物の救出が目的。マップの移動に使うツタは登ることしかできず、滝は降りることしかできない。ワシから3個ずつもらえるキーアイテムの「虫」はツタを滝に、「種」は滝をツタに変えることができるので、この2つを活用して目的地を目指そう。1周目と3周目は石化したカメを助けると、2周目と4周目はビーバーのイベントをクリアすると、それぞれ枯れ木の橋を架けられるようになる。



⬆「ワシの笛」を使うと、ツタと滝を初期状態に戻し、「虫」と「種」の所持数を3個に補充して、スタート地点からやり直すかどうかを選べる。



⬆「ワシの笛」を使ってやり直しを選んでも、イベント進行状況や倒して橋にした枯れ木、入手アイテムは引き継がれるので、積極的に使おう。

イベント一覧(1周目&3周目)

場所	イベント内容
1 ワシ	最初とクリア時に調べる
2 カエル	(イベントなし)
3 亡骸	「クマの牙」を獲得。24石化したクマに使う
4 蛇と卵	バトルに勝利すると「鳥の卵」×2を獲得。18鳥の巣に使う
5 ワニ	11石化したコウモリを調べたあとだとバトルになり、勝利すると「コウモリの羽」を獲得。11石化したコウモリに使うが2個必要
6 ビーバー	(イベントなし)
7 トンボ	(イベントなし)
8 石化したカメ	10狼から「甲羅の欠片」を獲得して戻るとカメを石化から救出。枯れ木を倒して橋をかけられるようになる
9 クモ	「迷子のアリ」を所持した状態で近づくと強制バトル(近づくたびに何度でも発生)
10 狼	「甲羅の欠片」×1を獲得。8石化したカメに使う。シウグナス編で完了すると狼の子供を眷属化できる
11 石化したコウモリ	5ワニ、20クモの巣でそれぞれ「コウモリの羽」を獲得して戻ると、コウモリを石化から救出。「クルミ」を獲得。19石化したリスに使う
12 巣穴の洞窟	(イベントなし)
13 アリの巣	16で「迷子のアリ」を獲得して戻る。シウグナス編で完了するとアリを眷属化できる
14 木のうろの洞窟	(イベントなし)
15 食虫植物	「迷子のアリ」を所持した状態で近づくと強制バトル(近づくたびに何度でも発生)
16 アリ	「迷子のアリ」を獲得。13アリの巣に戻す
17 ハチの巣	「迷子のアリ」を所持した状態で近づくと強制バトル(近づくたびに何度でも発生)
18 鳥の巣	4蛇と卵から獲得した「鳥の卵」×2を置く。その後、22で「フクロウ」を獲得して戻ると成功。シウグナス編で完了するとフクロウを眷属化できる
19 石化したリス	11石化したコウモリを救出すると獲得できる「クルミ」を所持して調べると、リスを石化から救出
20 クモの巣	11石化したコウモリを調べたあとだと「コウモリの羽」を獲得。11石化したコウモリに使うが2個必要
21 カッコウ	18鳥の巣に「鳥の卵」を置いたあと、連れて行く選択肢を選ぶと「カッコウ」を獲得。18鳥の巣に戻すと失敗
22 フクロウ	18鳥の巣に「鳥の卵」を置いたあと、連れて行く選択肢を選ぶと「フクロウ」を獲得。18鳥の巣に戻すと成功
23 鹿	(イベントなし)
24 石化したクマ	3の亡骸で「クマの牙」を獲得して戻るとクマを石化から救出

イベント一覧(2周目&4周目)

場所	イベント内容
1 ワシ	最初とクリア時に調べる
2 カエル	11石化したコウモリを調べたあとだとバトルになり、勝利すると「コウモリの羽」を獲得。11石化したコウモリに使うが2個必要
	「トンボ」を所持した状態で近づくと強制バトル(近づくたびに何度でも発生)
3 亡骸	(イベントなし)
4 蛇と卵	バトルに勝利すると「鳥の卵」×2を獲得。18鳥の巣に使う
5 ワニ	(イベントなし)
6 ビーバー	バトルに勝利すると、素材「舌状花」×1を獲得。枯れ木を倒して橋をかけられるようになる。シウグナス編で完了するとビーバーを眷属化できる
7 トンボ	17ハチの巣で「トンボ」を所持して調べるとクリア
8 石化したカメ	15食虫植物から「甲羅の欠片」を獲得して戻るとカメを石化から救出
9 クモ	「トンボ」を所持した状態で近づくと強制バトル(近づくたびに何度でも発生)
10 狼	(イベントなし)
11 石化したコウモリ	2カエル、23鹿でそれぞれ「コウモリの羽」を獲得して戻ると、コウモリを石化から救出
12 巣穴の洞窟	24石化したクマを調べる前は、奥へ進むごとに3回までバトル。石化したクマを調べたあとは、バトルに勝利すると「クマの牙」を獲得。石化したクマに使う
13 アリの巣	19石化したリスを調べたあとだとバトルが発生し、勝利すると「クルミ」を獲得。19石化したリスに使う
14 木のうろの洞窟	24石化したクマを調べる前は、奥へ進むごとに3回までバトル。石化したクマを調べたあとは、バトルに勝利すると「クマの牙」を獲得。石化したクマに使う
15 食虫植物	バトルに勝利すると「甲羅の欠片」を獲得。8石化したカメに使う
	「トンボ」を所持した状態で近づくと強制バトル(近づくたびに何度でも発生)
16 アリ	19石化したリスを調べる前だと、13アリの巣に関する情報が得られる
17 ハチの巣	7でトンボを調べたあとに調べると「トンボ」を獲得。トンボで使う
18 鳥の巣	4蛇と卵から獲得した「鳥の卵」×2を置く。その後、22で「フクロウ」を獲得して戻ると成功。シウグナス編で完了するとフクロウを眷属化できる
19 石化したリス	13アリの巣で獲得できる「クルミ」を所持して調べると、リスを石化から救出
20 クモの巣	「トンボ」を所持した状態で近づく、もしくは21側から枯れ木の橋をかけると強制バトル(近づくたびに何度でも発生)
21 カッコウ	18鳥の巣に「鳥の卵」を置いたあと、連れて行く選択肢を選ぶと「カッコウ」を獲得。18鳥の巣に戻すと失敗
22 フクロウ	18鳥の巣に「鳥の卵」を置いたあと、連れて行く選択肢を選ぶと「フクロウ」を獲得。18鳥の巣に戻すと成功
23 鹿	11石化したコウモリを調べたあとだと「コウモリの羽」を獲得。11石化したコウモリに使うが2個必要
24 石化したクマ	石化したクマを調べたあとに12巣穴の洞窟か、14木のうろの洞窟で「クマの牙」を獲得して戻るとクマを石化から救出

グレートツリーのクリアまでの流れ

御堂編／アメイヤ編／シウグナス編／ディーヴァ編

■1周目

サブ 見つめるワシ
ツタを登り、滝を下りれるようになる。「虫」×3、「種」×3、「ワシの笛」を獲得

【分岐】初回で「使い方を考える」の選択肢を選ぶとグレートツリーでの移動方法について学べるサブイベントが発生し、キーアイテムの「枝」も獲得できる

下記のサブイベントが発生するので、ほかのサブイベントをクリアして、石化した動物4体を助けていく

サブ 石化したクマ

サブ 石化したリス

サブ 石化したカメ

サブ 橋をかけよう
枯れ木を倒して橋をかけられるようになる

サブ 石化したコウモリ

御堂編

メイン ～の精霊
石化した動物を救出するたび、最凶→強敵→普通→弱いの順で精霊バトルのメインストーリーが発生していく。勝利すれば木行の精霊力を得る

メイン 天界へ／天界へ、そしてミヤコ市へ
帰る選択肢を選ぶと連接領域かミヤコ市へ。「皆を助けてからにする。」を選んだ場合はグレートツリーの探索を続行

シウグナス編／ディーヴァ編

メイン 連接世界へ／他の世界へ
石化した動物を救出するたびに発生。帰る選択肢を選ぶと連接領域へ。「皆を助けてからにする。」を選んだ場合は消滅し、グレートツリーの探索を続行

メイン すべての終わり
素材「雑木」×5を獲得。
概念「盾の護り」を獲得。連接領域か次のワールドへ

■2～4周目

- 石化した4体の動物を救出するのは1周目と同じだが、下記が異なる
- ツタと滝の配置が変化
- 2周目と４周目の場合、枯れ木を倒して橋をかけられるのはビーバーのイベント後
- 石化した動物を救出する手順が変化
- 石化した4体の動物を救出後にワシを調べるとバトルになる

メイン すべての終わり 戦闘
素材「ヒノキ」か「カシ」を10個獲得。2周目と4周目はワシが襲ってきてバトル。3周目は、石化から救助した動物とワシが襲ってきて5連戦になり、ワシ以外には敗北しても進む
概念「盾の護り」を獲得。連接領域か次のワールドへ

■5周目以降

5周目以降は1周目のパターンに戻り、順に繰り返す

ボーニー＆フォルミナ編

■共通

スタート後、キャピトルシティから移動してきて開始。2周目以降で、スタート時に「このまま先へ進む。」を選んだ場合、グレートツリーのパートはクリア済みの扱いとなってスキップされる

近くのツタを登るとバトル

さらにツタを登って進むと、ミャオ、パー、ヒスが加入してバトル
仲間加入：ミャオ、パー、ヒス

さらにツタを登る
戦闘 リザードフォートレス

「リトグラムピース1」を獲得。連接領域へ

シウグナス編の眷属化イベント

名前	LP	条件
狼の子供	+1	【1・3周目】サブ「子狼のおもちゃ」をクリア
フクロウ	+1	【1～4周目】サブ「これは誰の巣？」をフクロウでクリア
アリ	+1	【1・3周目】サブ「巣に帰るアリ」をクリア
ビーバー	+1	【2・4周目】サブ「巣作りビーバー」をクリア

石化動物の救出に必要なアイテムの入手手段は2パターンで変わる

石化したカメ、クマ、コウモリ、リスを助けることは、1・3周目と2・4周目で共通だが、石化を解除するために必要なアイテムの入手手順は変化する。下記に2パターンの進行手順一例を掲載しているので、参考にしてほしい。どちらかわからない場合は、スタート地点左上の3亡骸を調べよう。亡骸で「クマの牙」が手に入れば1・3周目、何もなければ2・4周目のパターンだ。石化動物の救出以外のサブイベントも、イベント一覧を参照して見ておくといい。とくにシウグナス編の場合は、動物を眷属化してLPを増やせるので、積極的にクリアしておきたい。その場合、鳥の巣に卵を戻したあとは、カッコウではなくフクロウを巣に連れて行くこと。なお、石化した動物4体すべての救出後は、「ワシの笛」を使ってもスタート地点に戻るだけで、「虫」と「種」は補充されなくなる。最後の石化動物を助ける前に、ほかのサブイベントを済ませよう。

石化動物の救出例（1・3周目）

① 10狼で「甲羅の欠片」を獲得
② 8で石化したカメを救出。枯れ木を倒して橋をかけられるようになる
③ 3亡骸で「クマの牙」を獲得
④ 24で石化したクマを救出
⑤ 11石化したコウモリを調べる
⑥ 20クモの巣で「コウモリの羽」を獲得（1個目）
⑦ 5ワニで「コウモリの羽」を獲得（2個目）
⑧ 11で石化したコウモリを救出。「クルミ」を獲得
⑨ 19で石化したリスを救出

石化動物の救出例（2・4周目）

① 15食虫植物で「甲羅の欠片」を獲得
② 8で石化したカメを救出
③ 6ビーバーでバトルに勝利し、枯れ木を倒して橋をかけられるようにする
④ 24石化したクマを調べる
⑤ 12巣穴の洞窟か14木のうろの洞窟で「クマの牙」を獲得
⑥ 24で石化したクマを救出
⑦ 19で石化したリスを調べる
⑧ 16で「迷子のアリ」を獲得
⑨ 13アリの巣で「クルミ」を獲得
⑩ 19で石化したリスを救出
⑪ 11石化したコウモリを調べる
⑫ 2カエルで「コウモリの羽」を獲得（1個目）
⑬ 23鹿で「コウモリの羽」を獲得（2個目）
⑭ 11で石化したコウモリを救出



ストーリー&ワールド強敵攻略

ここでは、難易度「最凶」の敵をいくつかピックアップして詳しく攻略方法について解説していく。いずれも1周目で戦うには手強い敵なのでキャラクターが十分育ってから挑もう。

ボス戦へ向けての事前準備

ストーリーのボスは、選んだ主人公や周回数によって変化し、使用する技も異なる。1周目でのボス戦はかなりギリギリの戦いになるので、事前の準備をしっかりとしておきたい。ただし、仲間のキャラクターを成長させすぎるとバトルランクが上がり、ボスも強化されるので要注意。

ワールドに登場する強敵の概要

- 主人公や周回数でボスが変化する
- 主人公や周回数で、同じ名前のボスでも使用する技が変化する
- 陣形やロール、装備品などで状態異常への対策を準備しておきたい
- ボスと一緒に登場する敵をスタンで行動を止めたり、リザーブを解除できたりするように、技や術を装備しておく
- ボス戦は連戦になることが多いが、ボスとボスのあいだに装備変更が可能。ボスに合わせて陣形やロール、装備品、技、術などを変更しておく

陣形選びのポイント

陣形は、味方のパーティ編成でどんなキャラクターを選んだか、敵が空中にいるかどうかなど、状況で判断する基準が変わる。連携重視、防御重視、対空重視、状態異常耐性重視とボスの技や戦術、目的によって使い分けるようにしたい。

なお、陣形はキャラクターが所持しているため、仲間が増えないと種類も増えない。周回プレイを繰り返して引き継がないとどうしても選べる陣形の幅が狭まってしまう。いろんな主人公でプレイしつつ、使用できる陣形を増やしていこう。それまでのあいだは、ロールや装備品などで補うという選択もありだ。


⬆ボスや強敵の特徴、使用する技に合わせて、陣形を変更して、効果を活用しよう。

おすすめの陣形

連携陣

- 初期BP4
- 最初から所持
- 効果は①～⑤が連携の次のターンはBPコスト－1
- 基本戦術として連携を狙うことが多く、陣形の効果の恩恵を受けやすい
- 敵の数が少ないバトルでは連携を狙いやすいので効果的だが、敵の数が多いバトルになると連携が狙いづらくなる

ウォークライ

- 初期BP5
- ムサシと吟遊詩人が所持
- ①が技のBPコスト－1。②～④がスタン耐性アップ
- スタンを付与する敵の攻撃に対して有効
- スタンを付与する敵の技が多いので、陣形で耐性を上げ、ロールや装備品でほかの耐性を上げるといい
- ①はスタン耐性の効果がないので、ロールや装備品などでスタン耐性を上げるといい

虎穴陣

- 初期BP3
- スクネとBX10-EXが所持
- ①～⑤が防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト－1。攻撃力がダウン、防御力がアップ
- 防御力を重視した陣形。全体の攻撃力は下がってしまうが、防御力が上がるぶんパーティの生存率が高くなる
- 攻撃力が高い敵とのバトルに有効

背水陣

- 初期BP4
- 人斬とブラーが所持
- ①と⑤がリザーブ技のBPコスト－1。②～④が防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト－1。①～⑤がすばやさがダウン、攻撃力がダウン、防御力がアップ
- 敵の攻撃に対して、BPコストが多いリザーブ技を多く使いたいときに有効
- 全体の防御力も上がるので受けるダメージを減らせるが、攻撃力やすばやさは低下してしまう

鳳天舞の陣

- 初期BP4
- 豪傑とウェンズデイが所持
- ①～②、④～⑤が対空の効果。③が防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト－1。狙われやすさがアップ、すばやさがダウン、攻撃力がダウン、防御力がアップ
- 飛行する敵に対して有効
- ③に防御が優れたキャラクターを配置することで、敵のヘイトを稼ぎ攻撃を引き受け味方のダメージを減らせる

ハンターシフト

- 初期BP5
- フォルミナとプロフェッサーが所持
- ①～④が毒耐性アップ。⑤が技のBPコスト－1
- 毒を付与する敵の攻撃に対して有効
- 毒は継続的にダメージを受けてしまうため、解除が遅いとピンチになりかねない。敵が毒を付与する技を使うなら装備したい
- ⑤は毒耐性の効果を得られないので、ロールや装備品などで毒耐性を上げるといい

※：①～⑤の数字はP.234の陣形データの配置に準拠。

技や術を選ぶときのポイント

技や術を選ぶうえでのポイントとして、敵の攻撃や行動に対応できるものを装備しておきたい。特にボスの攻撃力が高いため、攻撃力ダウンのデバフを付与できる技を必ず装備しておくといい。また、ボスは全体攻撃を多く使用してくるので、パリイやプロテクトといった防御できる技も装備しておくとダメージを軽減でき、生存率が高まる。

ほかにも、ボス以外の敵に対して有効な技も装備しておくことが重要。敵に弱点があれば弱点を突ける攻撃属性を持つ技や術を装備。スタンを付与できる技や術があると、敵の行動を阻止できるのでおすすめだ。



⬆敵はリザーブ技を使ってくるため、リザーブが解除できる技は必ず装備しておこう。

状態異常対策を立てる

ボスは状態異常を付与する技を数多く持ち、さらに全体攻撃で付与してくることもある。そのため、ボスが使う技の状態異常耐性を上げておきたい。特に毒やマヒ、即死などの状態異常は全体攻撃で受けると複数のバトルメンバーが倒れる危険があるため、必ず耐性を上げておこう。状態異常の耐性は、前述した陣形でも耐性を上げられるが、陣形を所持していない場合はロールや装備品で対応しよう。このとき、プロテクトを発動できるキャラクターが複数おり、それぞれの状態異常耐性を上げておけば、味方を守りつつ状態異常に対応することも可能だ。


⬆ボス戦では、状態異常を付与されて行動を制限されると全滅のピンチを招きかねない。

敵の行動前後のガードに注意

ボスや一緒に登場する敵は、技が行動前ガード、もしくは行動後ガードを持つことがある。例えば、行動前ガードを持つ技を使おうとする敵に対して、行動する前に攻撃するとガードされてしまい、与えるダメージが低くなる。敵の行動よりもあとに攻撃してダメージを与えよう。このとき、弱点を突いたり、ガード不可の技で攻撃したりするのも有効だ。

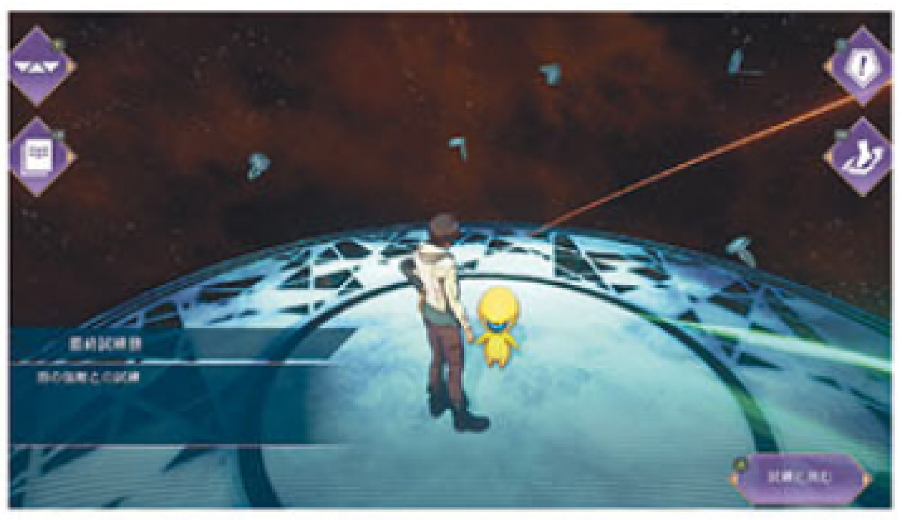


⬆せっかく連携してもガードで防がれると、思うようなダメージを与えられない。


⬆味方も武器によって行動前、行動後のガードが発動するので、受けるダメージを減らせる。

チケットを使った難敵とのバトル

アイテムトレードで特定のキーアイテムを入手すると、強敵と戦うことができる。「せんせいの挑戦状」を所持していると、連接領域にせんせいが現れ、話しかけることで試練に挑むことが可能だ。また、ラスボスを強化するチケット「Ticket for the Beyond」を持っていると、「全き世界」が「全き世界の彼方」、「多様なる楽園」が「多様なる楽園の彼方」に変化する。選択の余地なく強化版になってしまうので、強化版との戦闘を避けたい場合は、ボス戦直前にセーブしておき、「Ticket for the Beyond」をトレードに出品して手放しておこう。


⬆せんせいの挑戦状を入手すると、連接領域にいるせんせいから高難度の敵に挑戦できる。

せんせいの挑戦状で出現する敵

挑戦状	通常時の敵	バトルランク最大時の敵
挑戦状1	ディフダ	ミラ
挑戦状2	エウロス	ゼピュロス
挑戦状3	オールグール	エファルーシェ
挑戦状4	霊機・スサノオ	霊機・獅子の精
挑戦状5	スカウテンタクラー	ガルガンチュア
挑戦状6	丘はにわ	
挑戦状7	ホワイトドラゴン	
挑戦状8	アポリア	

アイテムトレードのチケットの概要

- 「Ticket for the Beyond」を所持した状態でラスボス戦に挑むと、強化されたラスボスが登場する
- 「Ticket for the Beyond」をトレードに出店して、チケットを放出しておくと、強化版のラスボスとのバトルを避けることが可能
- 「せんせいの挑戦状1～8」を所持していると、連接領域にいるせんせいに話しかけることで、高難度の敵と戦う最終試練に挑戦できる
- 「せんせいの挑戦状1～5」は、バトルランク最大時にランダムで敵が変化する。通常よりも強い敵が出現することがあり、使用する技がやや異なる。ドロップするアイテムも変化する。なお、「せんせいの挑戦状6～8」の敵は変化しない



生まれし苦悩[1][2]

各主人公

生まれし苦悩は主人公や周回数によって使う技が異なるが、主人公によってはスタンを付与する「乱撃」か「大地震」といった技を使う。兵士俑も「地響き」でスタンを付与してくるため、連携が繋がりにくくなる。陣形やロール、装備品でスタン耐性を上げておこう。

攻略の準備

- 全主人公共通で、生まれし苦悩と兵士俑がスタンを付与してくるので、陣形を「ウォークライ」にするなどして、スタン耐性を上げておく。「ウォークライ」が使えない場合は、ロールや装備品でスタン耐性を上げておく
- 御堂編以外では、生まれし苦悩がマヒやメカマヒを付与してくる。マヒは複数ターン効果が及ぶため、御堂以外の主人公では、ロール、装備品などでできる限りマヒ耐性を上げておく

兵士俑の使う技に注目

兵士俑は「体当たり」が行動前ガードなので、兵士俑が行動する前に攻撃するとガードされてしまうため要注意。兵士俑にガードされそうなら無理に攻撃せず、無視してもいい。「地響き」のときはガードしないので攻撃のチャンス。先手をとって攻撃し、技が発動する前に倒そう。

攻略のポイント

- 「体当たり」使用時は、兵士俑よりも行動が早い場合は無視
- 兵士俑はBPに余裕があるならスタンで行動を止めるのもあり
- ガードがない「地響き」は全体攻撃＋スタンと食らうと痛いが、兵士俑の数を減らすチャンス



↑「体当たり」前に攻撃すると連携でもガードされる。行動後を狙ってダメージを与えよう。

生まれし苦悩と兵士俑の連携を防ぐ

兵士俑が「体当たり」を使うときは、ガードされそうなら無理に攻撃せず、生まれし苦悩を攻撃して攻撃力ダウンや防御力ダウンのデバフを付与したり、少しでもHPを減らしておこう。ただし、生まれし苦悩と兵士俑が連携しそうなときは、必ずあいだに割り込むように味方を移動させて妨害すること。

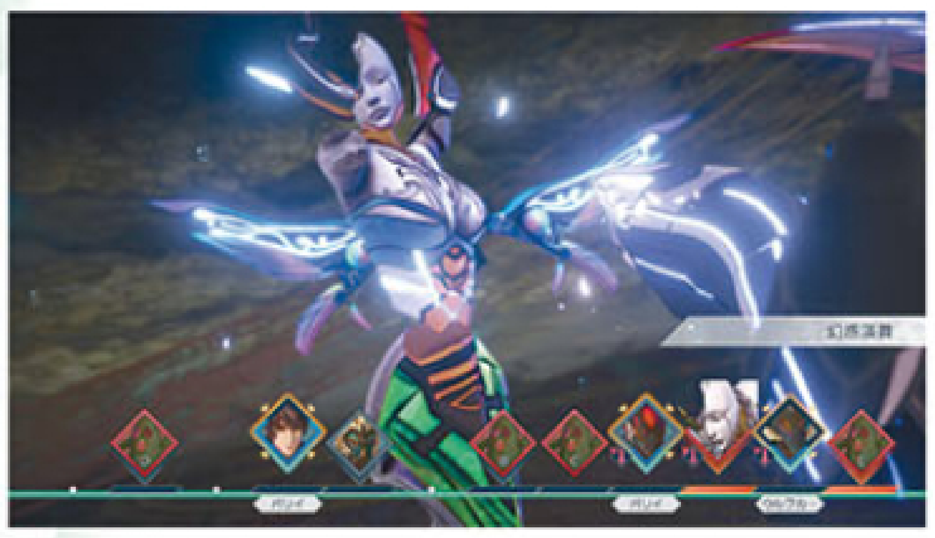
また、生まれし苦悩の全体攻撃に対しては、ガードやプロテクト技でダメージを軽減し、味方の被害を最小限に抑えよう。プロテクト技で味方を守るときは、HPが減っている味方を優先。なるべく味方の戦力が減らないようにして戦うといい。

攻略のポイント

- 兵士俑の数を減らすのが優先だが、ガードされそうなら無理をせず、生まれし苦悩のHPを少しでも減らす
- 生まれし苦悩の「後方熱砲」はタイムライン上で生まれし苦悩の右側を、「前方冷砲」は左側を範囲攻撃する。ガードやプロテクト技でダメージを軽減させる

敵が使用する主な技

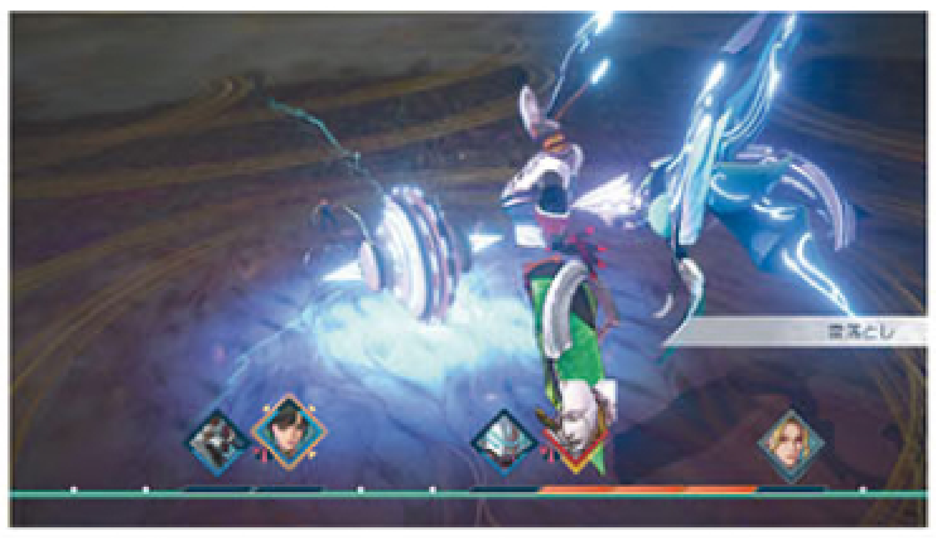
幻惑演舞


↑混乱を付与する全体攻撃。混乱中はランダムで技や術を使い、連携が不可になる。

前方冷砲


↑生まれし苦悩より左側に範囲攻撃。ガードやプロテクト技でダメージを軽減しよう。

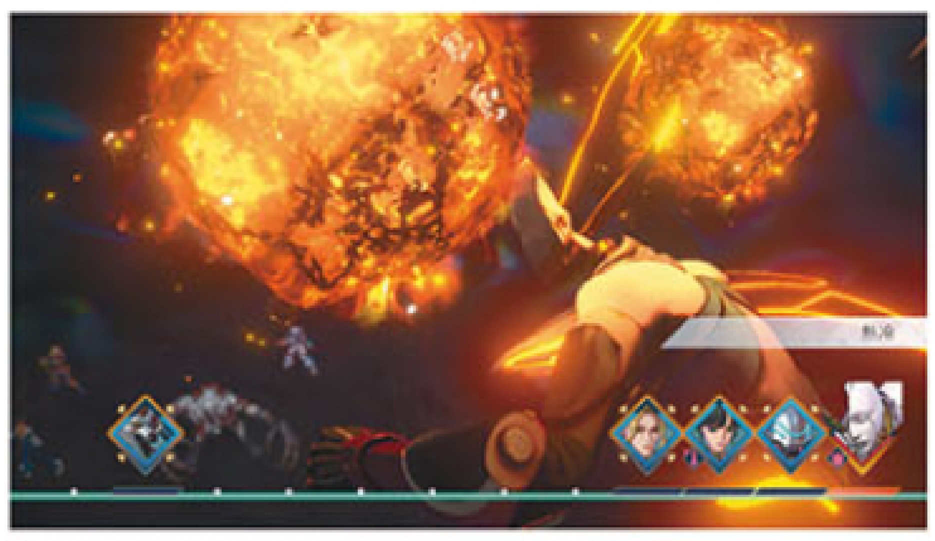
雷落とし


↑単体攻撃だが、マヒやメカマヒを付与する。ロールや装備品で耐性を上げておこう。

渦雷


↑即死付与の単体攻撃。シウグナス編とディーヴァ編で使うので即死耐性を上げよう。

熱冷


↑生まれし苦悩の左側と右側に範囲攻撃を行う。ガードやプロテクトで防御に徹しよう。

雷の防壁



↑雷属性の耐性が上昇するだけでなく、石化を付与する。ディーヴァ編とボーニー編で使う。



全き世界／全き世界の彼方

各主人公

全き世界が、バトル後半で使ってくるエメラルドユニオンは高威力な全体攻撃。さらにマヒ、メカマヒ、石化の状態異常を付与する危険な攻撃だ。ガードしても受けるダメージが大きいので、それまでには倒したい。防御ダウンのデバフを付与する技は必ず用意しておこう。

攻略の準備

- ○○リンカーのリザーブ技はフォローで連携率が高く、全き世界とオーバードライブが発生しやすい。チェイスのリザーブ技かリザーブ解除技を装備しておけば阻止しやすい
- シウナグス編とディーヴァ編は全体攻撃の「毒霧」がやっかいなので、毒耐性を上げる
- シウグナス編は即死耐性を上げたい。ブラッドギアを装備することで即死耐性が上がる
- 全き世界の彼方は使用する技がやや異なるが、全き世界と同じ戦い方が有効。ただし、攻撃力が格段にアップしている。HPや能力値、高性能な武器や防具を強化しておく

3体の○○リンカーのフォローを阻止

全き世界以外の敵は、右記のうちいずれか3体が出現する。敵によって弱点がそれぞれ異なるので注意したい。また、空中の敵なので、対空攻撃が可能な技や、対空の効果を得られる陣形を装備することで攻撃しやすくなる。なお、スタンが効くので、行動を止めたいときに使おう。

攻略のポイント

- アースリンカーの弱点は雷属性
- ウォータリンカーの弱点は打属性
- ウッドリンカーの弱点は熱属性
- ゴールドリンカーの弱点は斬属性
- ファイアリンカーの弱点は冷属性
- 空中の敵なので、「両翼陣」や「鳳天舞の陣」が有効
- スタンが有効



⬆○○リンカーは空中の敵。片手銃や両手銃、対空効果を持つ技、陣形などで対応しよう。

「エメラルドユニオン」発動までに撃破を狙う

序盤は全き世界以外の敵を倒し、数を減らして受けるダメージを抑え、連携を狙いやすくしよう。そのあいだ、全き世界には攻撃力ダウンのデバフをかけて威力を下げておこう。

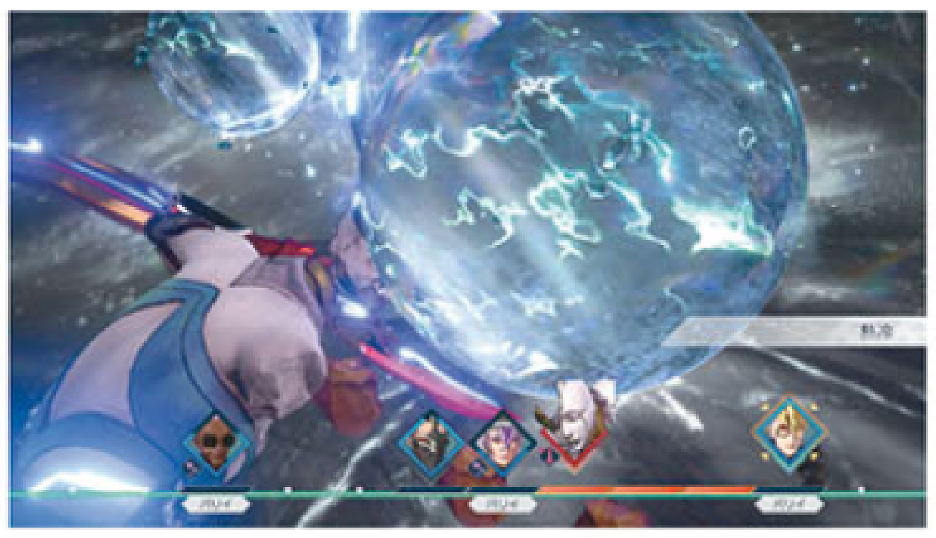
全き世界は「前方冷砲」や「後方熱砲」で範囲攻撃をしてくる。「前方冷砲」は全き世界よりもタイムライン上で右側へ、「後方熱砲」は左側に移動させれば、ダメージを受けずにすむ。移動できない場合はガードやプロテクトのパリィなどを使い、ダメージを軽減しよう。HPが半分以下になると「エメラルドユニオン」を使う危険が高くなる。パリイやディフレクトなどを駆使して防御に専念しよう。

攻略のポイント

- 全体攻撃はパリイ、ディフレクトなどのプロテクト技で味方のダメージをできる限り抑える
- 「エメラルドユニオン」を使われる前に倒すために、「短剄」などの防御力ダウンのデバフをかけて、ダメージアップを図る

敵が使用する主な技

熱冷



⬆全き世界の左側と右側に1回ずつ範囲攻撃。左側には暗闇、右側には混乱を付与。

前方冷砲



⬆生まれし苦悩より左側に範囲攻撃。ガードやプロテクト技でダメージを軽減しよう。

大地震



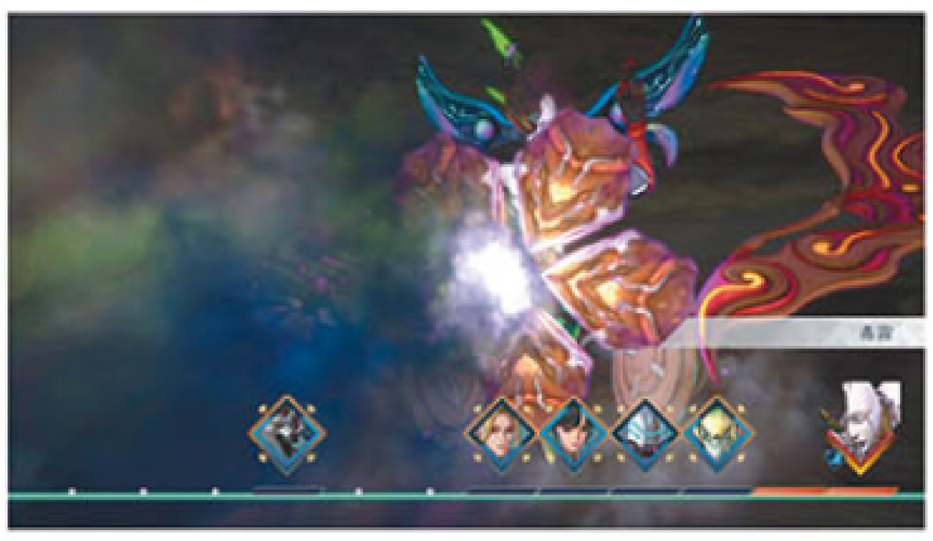
⬆スタンや悪臭を付与する全体攻撃。御堂編、アメイヤ編、ボーニー編で使用する。

覚醒術・○



⬆自身強化のバフをかけ、攻撃を行う。水、木、火、金があり、強化の効果や攻撃属性が異なる。

毒霧

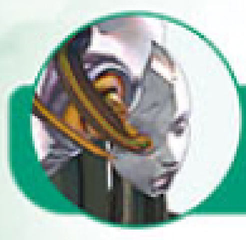


⬆毒を付与する全体攻撃。毒状態になるとやっかいなので陣形やロールで毒耐性を上よう。

エメラルドユニオン



⬆全き世界で最も危険な攻撃。ガードやプロテクトを使っても大ダメージを受けてしまう。



多様なる楽園／多様なる楽園の彼方

各主人公

多様なる楽園は全き世界と使う技こそ異なるが、基本的な戦術は同じで問題ない。「エメラルドユニオン」の発動前に倒すことを心がけたい。防御力ダウンのデバフを最大までかけて、ダメージを効率よく与えていこう。状態異常対策は右記のとおり、主人公で異なるので確認しよう。

攻略の準備

- 御堂編とアメイヤ編は全体攻撃の「毒霧」がやっかいなので、毒耐性を上げる
- シウグナス編は即死耐性を上げたい。ブラッドギアを装備することで即死耐性を上げる
- 多様なる楽園の彼方は使用する技がやや異なるが、多様なる楽園と基本的な戦術は変わらない。ただし、攻撃力が格段にアップしている。全き世界の彼方と同様にHPや能力値、高性能な武器や防具を強化しておく

「不死の○精石」は弱点を突く

不死の○精石は右記の5体のうち、3体が出現。ただし、いずれも弱点属性がすべて同じなうえ、3つの属性が弱点なので、短い連携でも大ダメージを与えやすい。また、不死の金精石はチェイスのリザーブ技を使う。リザーブ解除の技で阻止し、味方が攻撃を受けないようにしよう。

攻略のポイント

- 不死の火精石、不死の金精石、不死の水精石、不死の土精石、不死の木精石の弱点は熱属性、冷属性、雷属性の3つ
- スタンが有効



⬆不死の金精石がいる場合は、チェイスのリザーブを解除しながら早めに倒しておこう。

移動しながら連携を狙おう

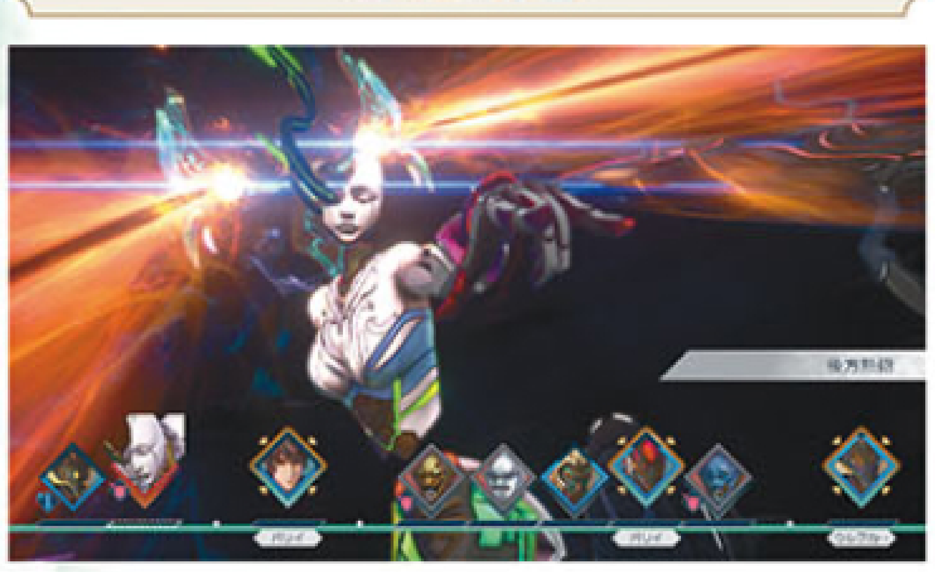
不死の○精石は、HPを0にしてもタイムライン上に残り、連携を狙いづらい。攻撃時に移動できる技で味方の位置を変えて連携を繋ぎたい。多様なる楽園はHPが半分以下になると「エメラルドユニオン」を使う危険が高まる。ガードやプロテクト技で少しでもダメージを軽減しよう。このとき、ダメージだけでなく石化、マヒ、メカマヒといった状態異常を付与され、パーティが半壊状態になりかねない。ただし、火力が高い味方をプロテクト技で守っておけば、味方が減ったぶん空きマスが増えるので、一発逆転の独壇場が発動できることもある。

攻略のポイント

- HPを0にしても、タイムライン上に残る
- 全体攻撃はパリイ、ディフレクトなどのプロテクト技で味方のダメージをできる限り抑える
- 「エメラルドユニオン」を使われる前に倒すために、「短剄」などの防御力ダウンの効果を持つ技を使い、ダメージアップを図る

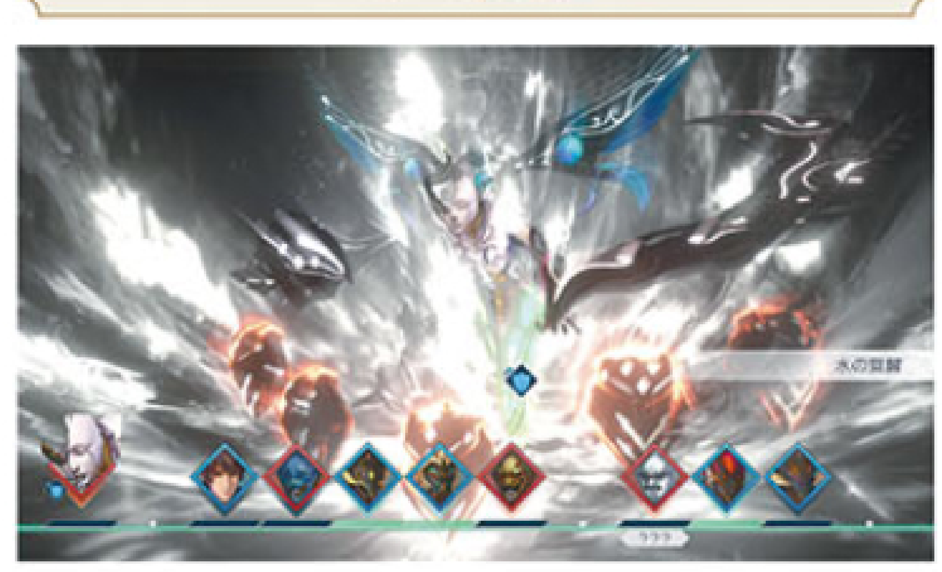
敵が使用する主な技

後方熱砲



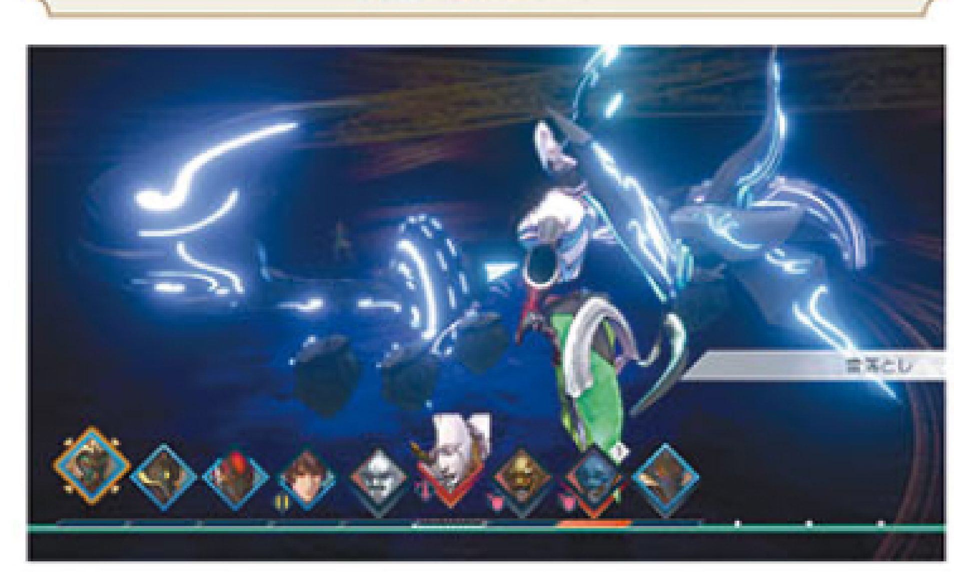
⬆多様なる楽園より右側に範囲攻撃。ガードやプロテクト技でダメージを軽減しよう。

○の覚醒



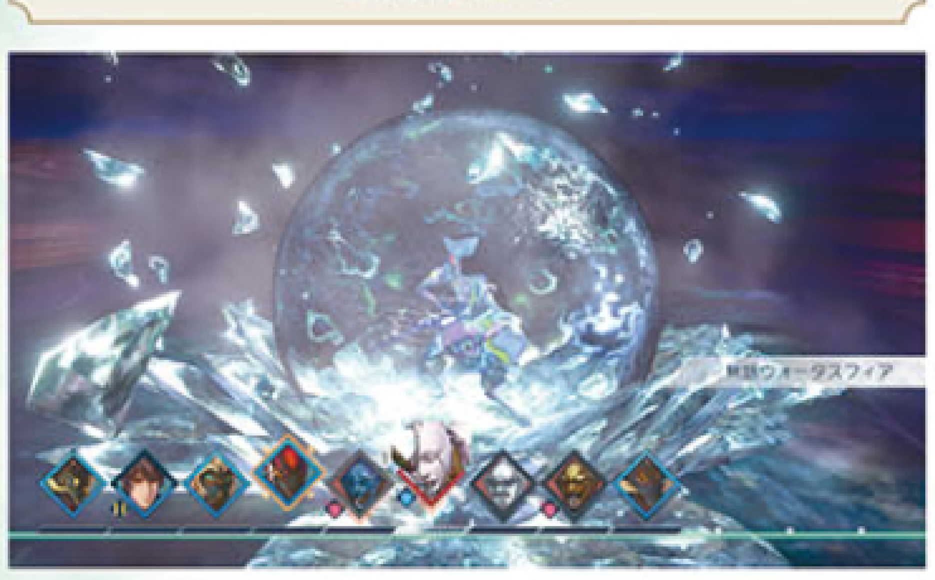
⬆バトルを開始してすぐに自身を強化するバフをかける。五行によって効果が異なる。

雷落とし



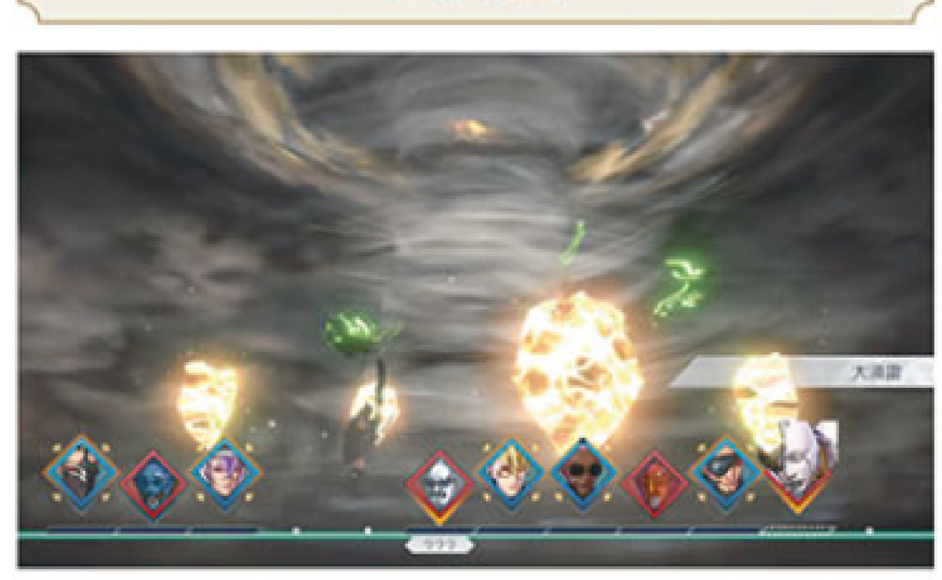
⬆単体攻撃だが、マヒやメカマヒを付与する。ロールや装備品で耐性を上げておこう。

無詠○○



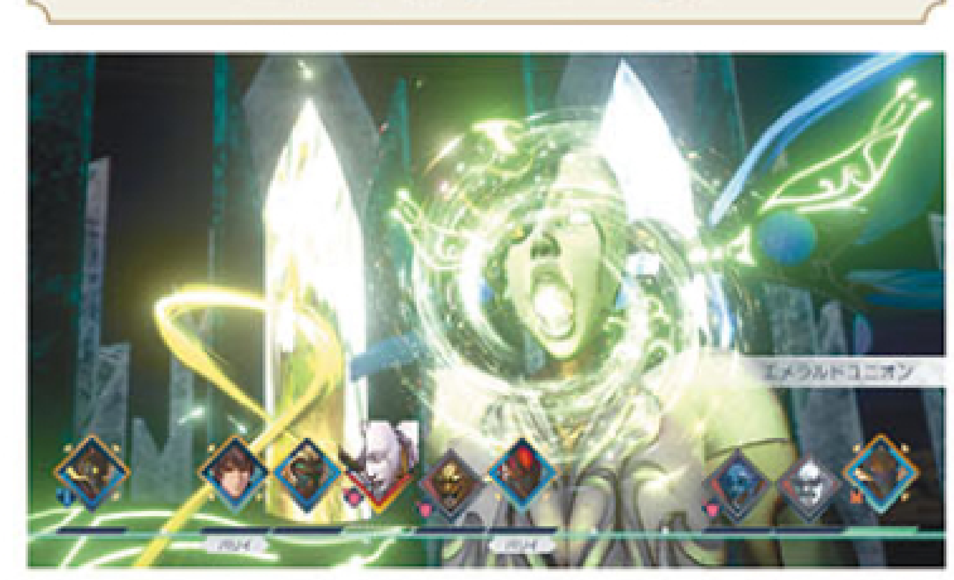
⬆ガード不可。ダメージだけでなく状態異常などの追加効果が発生するやっかいな攻撃。

大渦雷



⬆即死付与の全体攻撃。シウグナス編で使うので、必ず即死耐性を上げること。

エメラルドユニオン



⬆マヒ、メカマヒ、石化を付与する高威力の全体攻撃。ガードしても大ダメージは必至。




ディフダ or ミラ

せんせいの挑戦状1 最終試練壱

ディフダとミラは斬属性と熱属性、同時出現の巨鯨の下僕は雷属性が弱点なので、雷属性を持つ技を装備。また、巨鯨の下僕はリザーブ技のフォローを使うので、リザーブ解除技か、チェイスのリザーブ技を装備するといい。陣形はディフダが空中の敵なので対空に強いものがおすすめ。

攻略の準備

・ディフダやミラはメカスタンを付与する技を持っているので、メカがパーティにいる場合は耐性を上げる

巨鯨の下僕のフォローに注意

巨鯨の下僕は3の倍数のターンでしか行動しない。防御中は思うようにダメージを与えられないので、無視してかまわない。ただし、リザーブ技のフォローを使ってきた場合は、リザーブ解除の技で対応すること。ここで連携して倒すのもありだ。6ターン目に「タイムラインが乱された！」と表示されると、ディフダと巨鯨の下僕1体が中央に集まり、連携しようとする。また、フォローも発動するので防御でやり過ごそう。

攻略のポイント

・ディフダとミラは一部の技が異なるものの、基本的な戦い方は変わらない
・巨鯨の下僕のリザーブ技はフォローなので、リザーブ解除で防ぐ

敵が使用する主な技

フォローキック	大吸引	攻めの光放射



⬆巨鯨の下僕が使うフォローのリザーブ技。リザーブ技で解除するか、チェイスで対応。



⬆ダメージだけでなく、攻撃力、防御力、術力ダウンのデバフを付与してくるやっかいな攻撃。



⬆6ターン目に全体攻撃を使う。プロテクト技やガードでダメージを軽減しよう。




エウロス or ゼピュロス

せんせいの挑戦状2 最終試練弐

エウロスとゼピュロスは突属性、同時出現のスカルダンサーは斬属性、熱属性、雷属性、スカイタンカーは突属性と雷属性が弱点なので、それぞれの攻撃属性の技や術を装備。また、即死を付与する全体攻撃の「地震」を使うので、耐性を上げておこう。陣形は「連携陣」がおすすめ。

攻略の準備

・「地震」は全体攻撃なうえ、即死も付与するので、即死耐性を上げる

全体攻撃の被ダメージを減らす

エウロスは全体攻撃技が多く、複数の味方がダメージを受けてしまう。攻撃力ダウンの効果を持つ「流し斬り」などを使い、早めに攻撃力を下げておこう。また、スカイタンカーが空中の敵なので、攻撃する際は片手銃などの対空攻撃か連携を繋いで倒すといい。「覚醒」は技の威力、防御力、すばやさが上昇する。なお、術の「ウォータスフィア」があれば特殊効果を解除できる。「覚醒」で強化されたら使うといい。

攻略のポイント

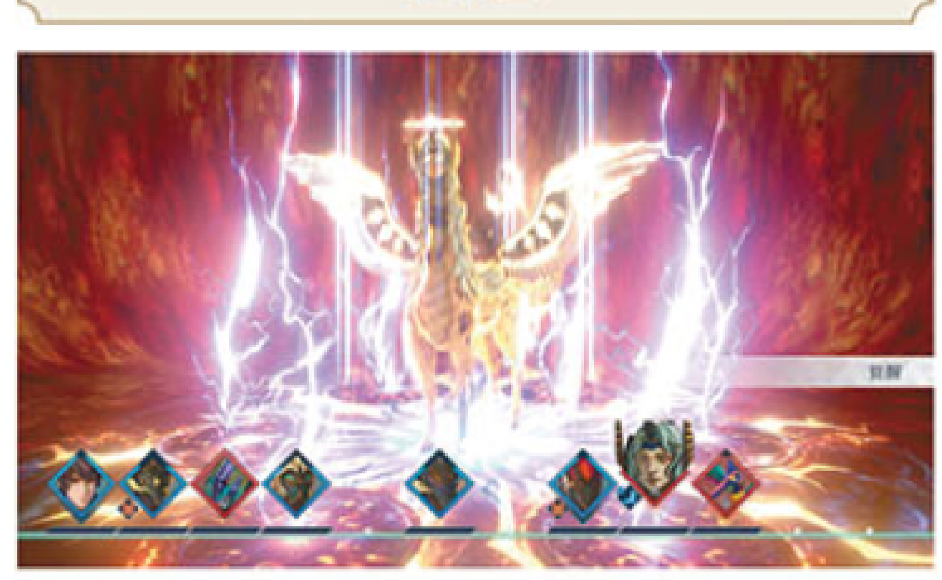
・エウロスとゼピュロスは一部の技が異なるものの、基本的な戦い方は変わらない
・全体攻撃「聖歌」や「地震」はガードやプロテクト技でダメージを軽減する

敵が使用する主な技

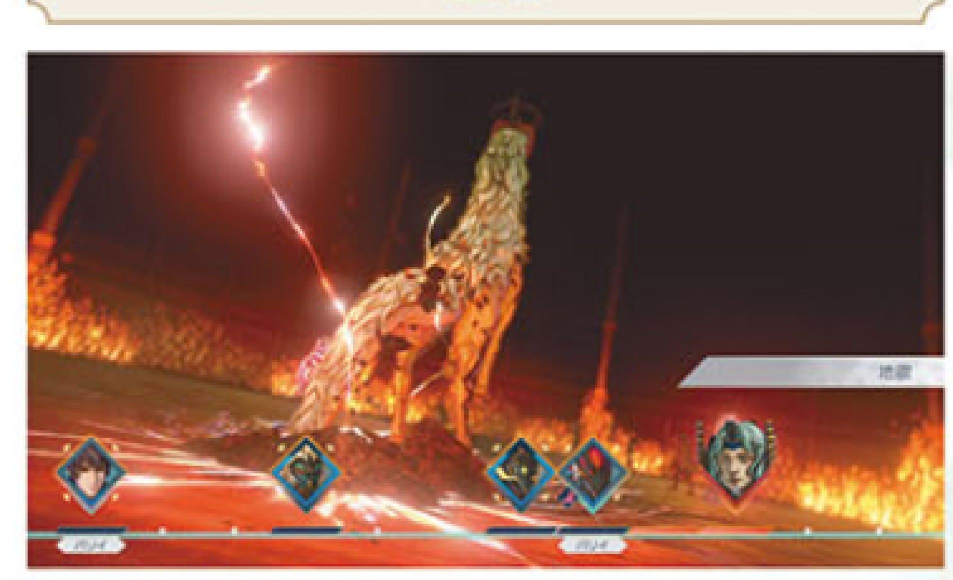
ダンス／狂騒	覚醒	地震



⬆スカルダンサーやスカイタンカーは全体に挑発を付与する技を使うため、早めに倒したい。



⬆エウロスは「覚醒」で自分を強化する。技の威力が上がるので、以降の全体攻撃には注意。



⬆全体攻撃で即死効果を持つため、複数の味方が倒されかねない。即死耐性は必須だ。




オールグール or エファルーシェ

せんせいの挑戦状3 最終試練参

オールグールとエファルーシェは弱点がないので、防御力ダウンのデバフを付与する技を装備してダメージアップを図ろう。同時出現のファリニシュは冷属性が弱点なので、「氷雪剣」などを用意しよう。また、オールグールは空中の敵なので、対空に強い陣形「鳳天舞の陣」がおすすめ。

攻略の準備

- 混乱、マヒ、メカマヒを付与する技を使うので耐性を上げる

新たな敵を召喚させないように戦う

ファリニシュ2体を倒すと、オールグールは「召喚」でラスカルを2体を召喚する。倒してもきりがないので、1体だけ残して戦うようにするといい。まずは1体のファリニシュに攻撃を集中し倒す。このとき、オールグールの攻撃でダメージを受けすぎないように攻撃力ダウンのデバフをかけておく。オールグールは「尻尾」、「かまいたち」、「凝視」などの全体攻撃を複数持つが、「凝視」の状態異常対策をしていれば問題ない。

攻略のポイント

- オールグールとエファルーシェは一部の技が異なるものの、基本的な戦い方は変わらない
- 新たな敵を召喚させないようにファリニシュを1体だけ残す

敵が使用する主な技

呪縛



⬆ファリニシュが使う、マヒを付与する効果を持つ単体攻撃の技。マヒ耐性を上げておこう。

かまいたち

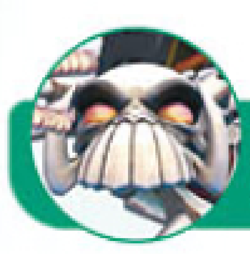


⬆ランダムで全体攻撃してくる技。すばやさを下げてくるので、敵に先手を取られやすくなる。

凝視



⬆混乱、マヒ、メカマヒを付与する全体攻撃。攻撃の手数が減らないように耐性を上げよう。




霊機・スサノオ or 霊機・獅子の精

せんせいの挑戦状4 最終試練肆

スサノオは人格変化によってヤマタノオロチに変化する。このとき属性耐性や使用する技が変わる。獅子の精も胡蝶の精に人格変化することで同様に変わる。同時出現のスキャンパーとサポートムーバーは雷属性が弱点なので、効率よくダメージを与えられるように技を装備しよう。

攻略の準備

- 斬属性、突属性以外のリザーブ解除技を装備
- 悪臭を付与してくるので、悪臭耐性を上げる

人格変化による違いに要注意

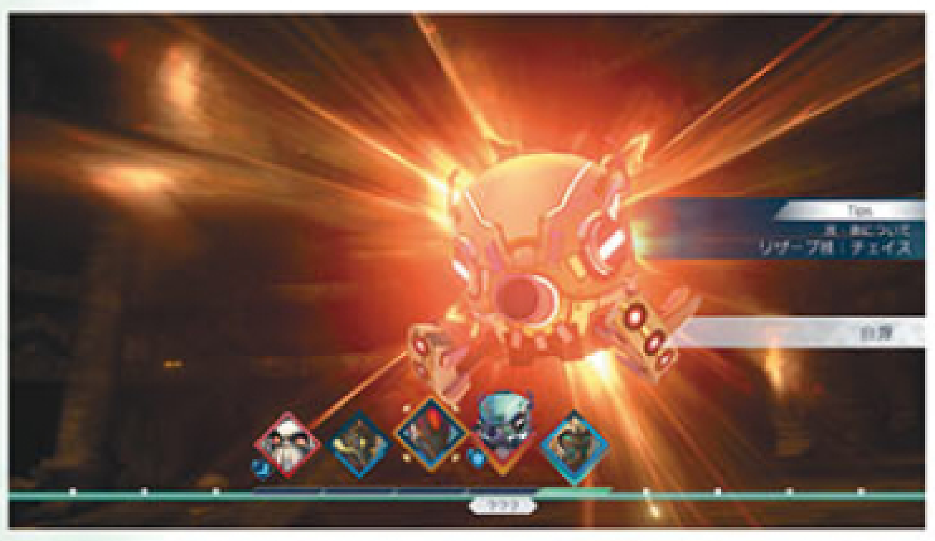
スサノオは弱点がないが、打属性と冷属性の攻撃が効きやすい。ヤマタノオロチは斬属性、熱属性、冷属性でダメージを与えられる。ヤマタノオロチはリザーブ技を3つ持ち「暴走カウンター」はカウンター、「インタラプトターン」は斬属性インタラプト、「車輪返し」が突属性インタラプトとなっている。斬属性や突属性のリザーブ解除はインタラプトされかねないので、異なる属性の技で解除するようにしたい。

攻略のポイント

- スサノオと獅子の精の基本戦術は変わらない
- 「人格変化」によってスサノオとヤマタノオロチが切り替わり、属性耐性や使用する技が変化する

敵が使用する主な技

自爆



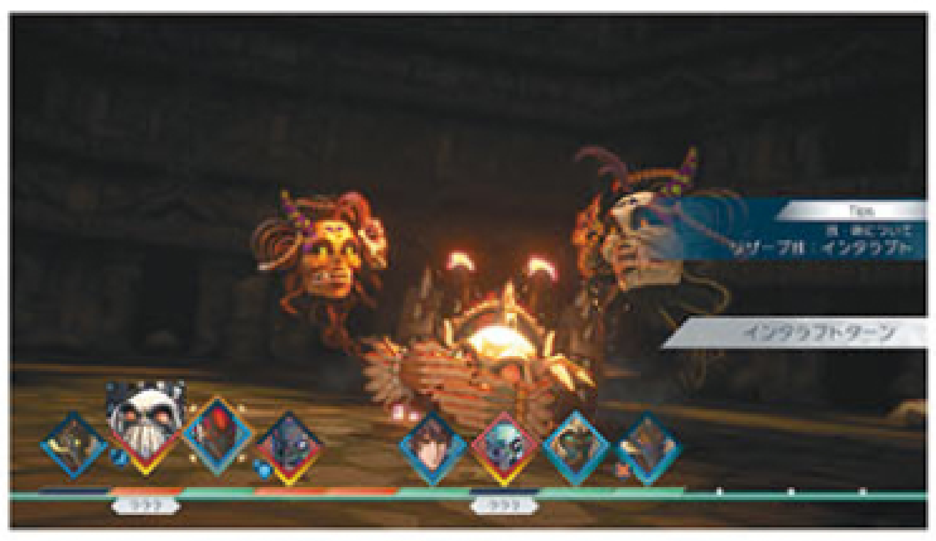
⬆サポートムーバーのリザーブ技。チェイスで対象とともに自爆し即死を付与する。

人格変化



⬆スサノオとヤマタノオロチが切り替わる。属性耐性や使う技が変わるので注意。

ヤマタノオロチのリザーブ技(3種類)



⬆ヤマタノオロチのリザーブ技は3つあるため、どれを使うかわからないという難点がある。

スカウテンタクラー or ガルガンチュア

せんせいの挑戦状5　最終試練伍

スカウテンタクラーとガルガンチュアは雷属性、同時に出現する敵は突属性と雷属性が弱点なので、対応できる技を装備しよう。また、同時出現の敵は空中にいるので、対空効果が得られる陣形の「両翼陣」や「鳳天舞の陣」がおすすめ。数が多いので対空攻撃を活用しよう。

攻略の準備

- 対空攻撃可能な陣形「両翼陣」や「鳳天舞の陣」をセット

巨鯨の下僕のフォローに注意

スカウテンタクラー以外の敵が多いため、3連続以上の連携がしづらく、独壇場も狙いづらい。逆に敵に連携される局面も多くなる。スカウテンタクラー以外の敵同士の連携はダメージがそれほどでもないので危険性は低いが、スカウテンタクラーと飛鼠の連携はオーバードライブしやすく大ダメージを受けてしまう。リザーブ技のチェイスで連携を妨害し、オーバードライブを発動されないようにしながら戦おう。

攻略のポイント

- スカウテンタクラーとガルガンチュアの基本的な戦い方は変わらない
- スカウテンタクラーと連携率が高い飛鼠の連携はチェイスで妨害する

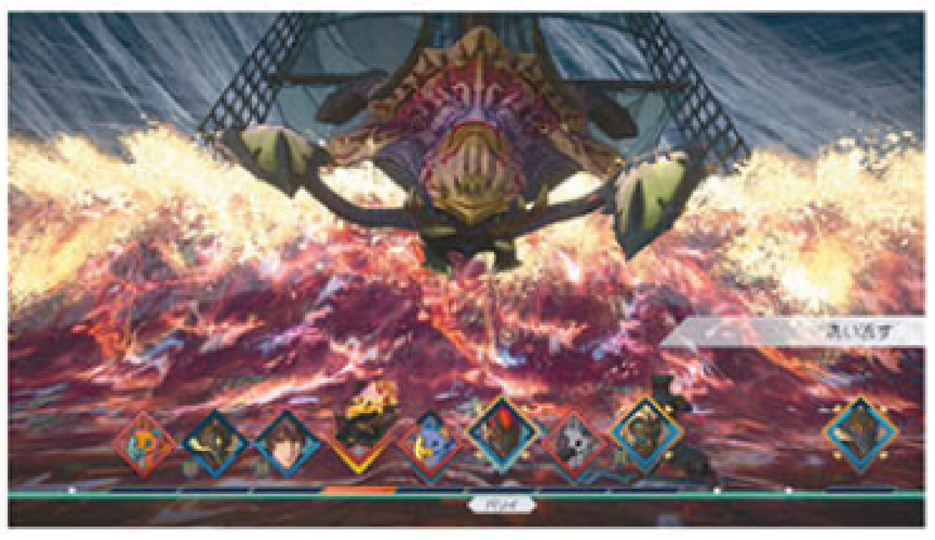
敵が使用する主な技

怪音波



⬆ミュージカルバットの突属性インタラプトで混乱を付与される。片手銃でリザーブ解除は禁物。

洗い流す


⬆スカウテンタクラーの右側に範囲攻撃。極力左側へ移動して回避。もしくはガードで対応。

タイガーランページ


⬆高威力のランダム全体攻撃。ガードやプロテクトで受けるダメージを抑えたい。

丘はにわ

せんせいの挑戦状6　最終試練陸

丘はにわの弱点はないが、同時出現の砂漠はにわの弱点は雷属性なので、雷属性の技や術を装備しよう。どちらもスタンを付与する技を持つので、陣形の「ウォークライ」などでスタン耐性を上げるといい。丘はにわはリザーブ技を持つので解除できる技を装備しておくことも重要だ。

攻略の準備

- 丘はにわはカウンターのリザーブ技を持つので、リザーブ解除技を装備しよう

カウンターのリザーブ技に要注意

砂漠はにわの「体当たり」は行動前ガードになる、砂漠はにわよりもあとに行動するか、弱点の雷属性で攻撃してガードされないようにしよう。砂漠はにわが「体当たり」のときは無視して、丘はにわに攻撃を集中してHPを減らすという手もありだ。また、丘はにわはカウンターのリザーブ技である「地響きカウンター」を持つ。カウンターを受けると大ダメージは必至なので、必ずリザーブ解除技で発動を防ぐこと。

攻略のポイント

- 「フレア」は術なので、術力ダウンが有効
- 行動前ガードの「体当たり」を行う砂漠はにわに攻撃するときは、行動前に攻撃しないようにする

敵が使用する主な技

体当たり


⬆行動前ガードの技。バンプさせてくるので、攻撃を受けたあとのタイムラインに注意。

地響き


⬆スタンやメカスタンを付与する技。陣形の「ウォークライ」でスタン耐性を上げておこう。

フレア


⬆ガード不可の強力な単体攻撃。術力ダウンのデバフで威力を下げておこう。



ホワイトドラゴン

せんせいの挑戦状7 最終試練漆

ホワイトドラゴンは打属性、同時出現のフロートは熱属性、冷属性、雷属性が弱点。これらの属性を持つ技を装備しよう。ホワイトドラゴンの一部の技は、攻撃力を上げる効果を持つため、攻撃力ダウンのデバフが必須。空中の敵であるフロートには、対空効果を持つ陣形が有効だ。

攻略の準備

- 「痺れ咆哮」でマヒ、メカマヒを付与するのでマヒ耐性を上げる

攻撃力アップの技はデバフで対応

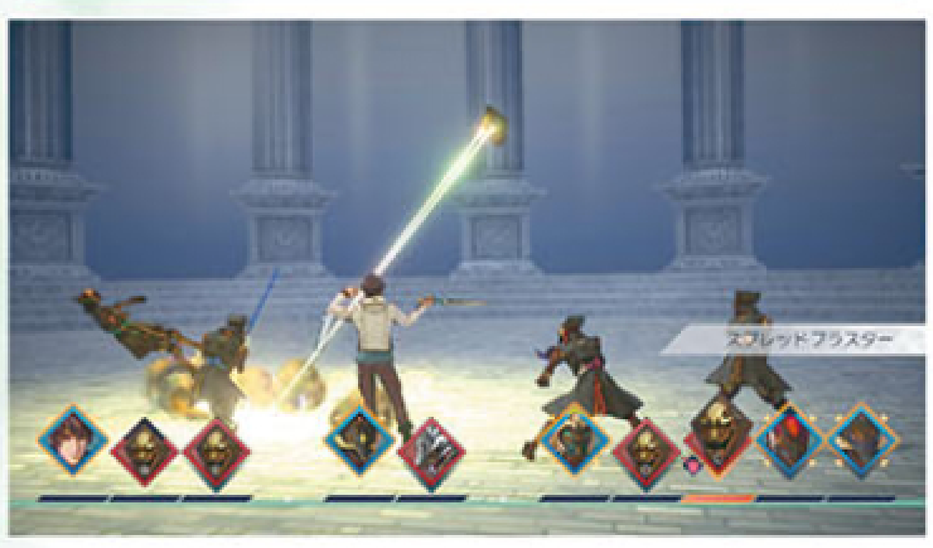
フロートの数が多いので、序盤は1体ずつ撃破して受けるダメージを減らしたい。防御をしていないフロートにスタンを付与し、動きを止めながら戦うといい。ホワイトドラゴンは「放射大電撃」、「痺れ咆哮」、「萎縮の咆哮」で自分の攻撃力を上昇させる。さらにファングクラッシュやグライダースパイクといった単体攻撃技で防御力を下げてくるので、思わぬ大ダメージを受けかねない。攻撃力ダウンのデバフで対応しよう。

攻略のポイント

- 序盤はフロートの数を減らす
- ホワイトドラゴンに攻撃力アップのバフがかかったら、攻撃力ダウンのデバフで下げる

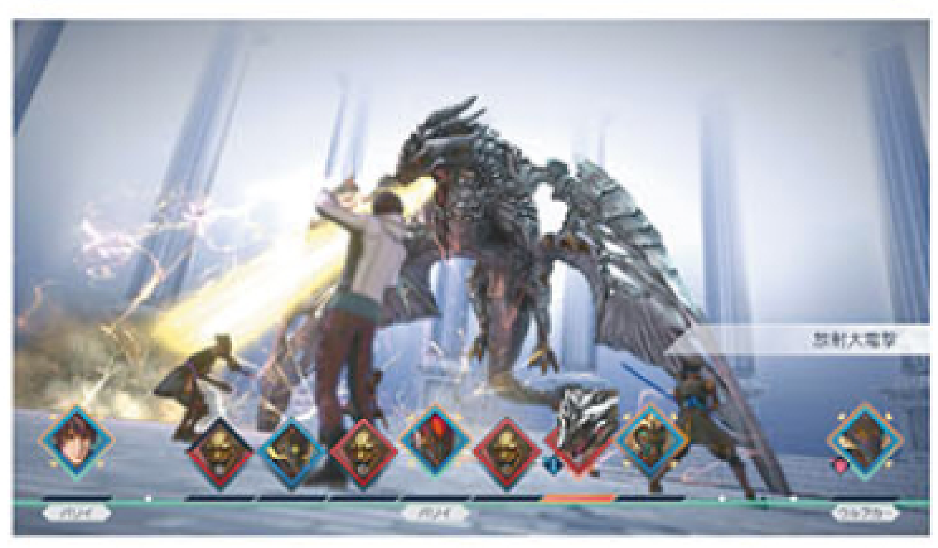
敵が使用する主な技

スプレッドブラスター



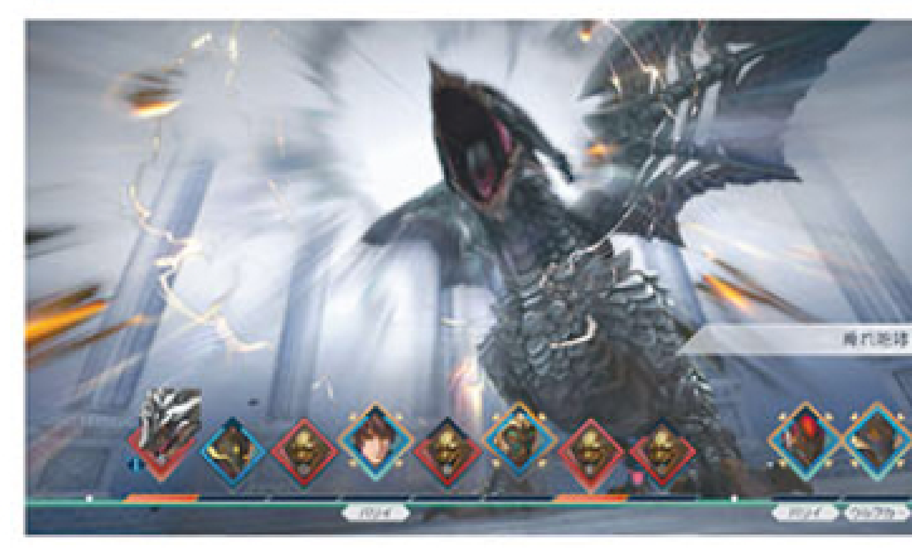
⬆フロートの全体攻撃。こまめにHPを減らしてくるので、フロートの数を減らしておこう。

放射大電撃



⬆全体攻撃しつつ自分の攻撃力を上昇させるやっかいな技。デバフで攻撃力を下げよう。

痺れ咆哮



⬆全体攻撃の1つ。マヒやメカマヒを付与しながら、自分の攻撃力を上昇させる。



アポリア

せんせいの挑戦状8 最終試練捌

アポリアと同時出現するすべての敵の弱点が雷属性なので、対応する技や術を装備してこう。アポリアは単体攻撃が多く技の威力も高め。受けるダメージを減らすためにも、攻撃力ダウンのデバフを用意し、「虎穴陣」や「背水陣」といった防御力に補正がかかる陣形を使うのも有効だ。

攻略の準備

- 「電磁ハンマー」はメカマヒやメカスタンを付与してくるので、マヒ耐性を上げる

高威力の全体攻撃を防御

ヘビータンクの「後方制圧射撃」は、タイムライン上でヘビータンクよりも左側へ移動して回避。移動できない場合はガードやプロテクト技でダメージを軽減しよう。また、ブロッカードはリザーブ技のプロテクトを使うため、リザーブを解除する技で対応。アポリアの「スパークリングミスト」と「ムーンスクレイパー」は全体攻撃なので、HPが減った味方をプロテクト技で守りつつ、受けるダメージを軽減しながら戦おう。

攻略のポイント

- 攻撃重視のヘビータンクを優先して倒しておく
- アポリアの単体攻撃は高威力なので、攻撃力ダウンのデバフを付与する

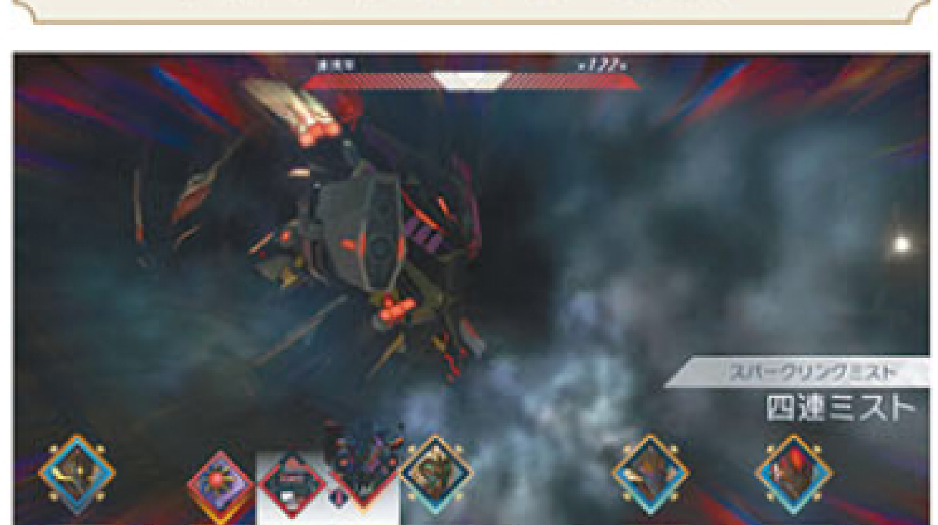
敵が使用する主な技

後方制圧射撃



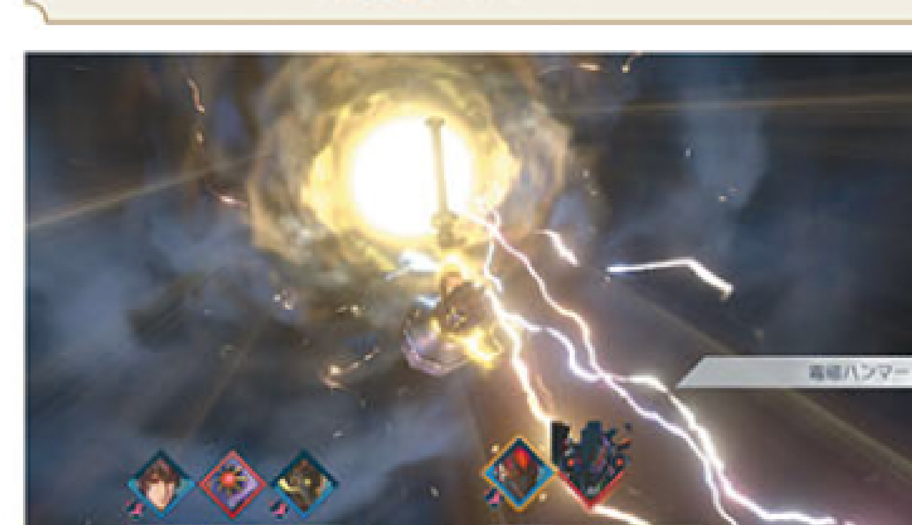
⬆ヘビータンクの範囲バンプ攻撃。右側にいると被弾するのでガードやプロテクトで防御。

スパークリングミスト



⬆すばやさダウンを付与する全体攻撃。ガードやプロテクトで受けるダメージを軽減しよう。

電磁ハンマー



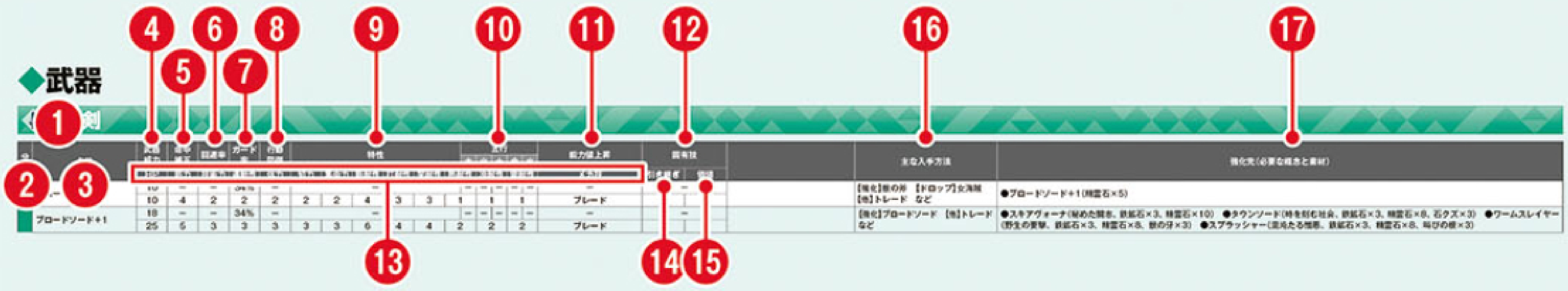
⬆単体攻撃だが、マヒやメカマヒを付与してくる。マヒ耐性を上げておくといい。

装備データ

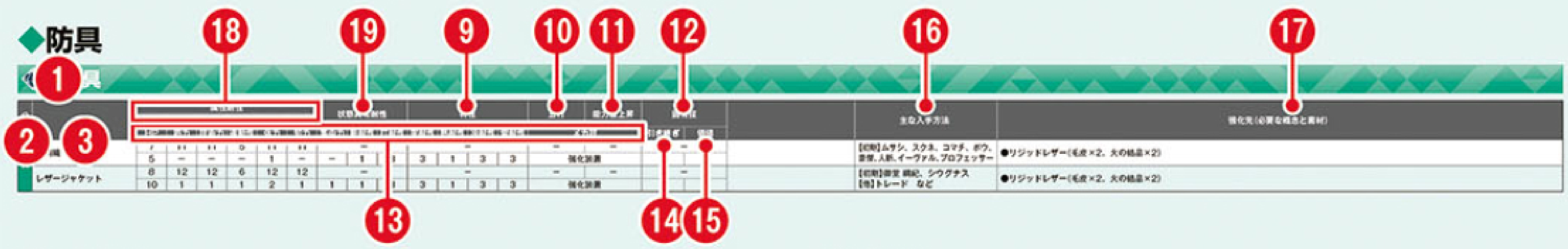
味方のキャラクターの強さに大きく関わる武器と防具のデータを掲載している。
威力や属性耐久、変化する能力値などを見比べて、キャラクターに適した装備を選ぼう。

装備データの見方

◆武器



◆防具



❶カテゴリ
武器や防具のカテゴリ。武器は「片手剣」、「両手剣」、「片手銃」、「両手銃」、「モンスター固有の武器」の5種類。防具は「主防具」、「モンスター固有の主防具」、「副防具」の3種類

❷分類
❶「カテゴリ」を細分化した区分け。使用可能な技に影響する。データの並びは分類ごとにわけたうえで、基本的に元となる装備→強化可能な装備となっている

❸名前
武器や防具の名称

❹武器威力
与えるダメージに影響する値

❺命中補正
攻撃の命中率に影響する値

❻回避率
敵の攻撃を回避する確率に影響する値

❼ガード率
敵の攻撃をガードしたときに受けるダメージをどれだけ軽減するかに影響する値

❽行動防御
「前」は行動する前に回避やガードが発生、「後」は行動した後に発生することを表す

❾特性
装備したときに得られる特性

❿五行
メカ、従士以外が装備したときに増加する五行の値

⓫能力値上昇
メカ以外が装備したときに増減する能力値

⓬固有技
メカ以外が装備したときに使えるようになる技や術の名称

⓭HP／筋力／技術力／運動性／体力／知力／集中力／斬耐性／打耐性／突耐性／熱耐性／冷耐性／雷耐性／メカ技
メカが装備したときに増減する能力値、属性耐性、使えるようになる技の名称

⓮引き継ぎ
周回プレイ時に引き継げる場合は「○」、引き継げない場合は「×」と記載

⓯価値
トレードに影響する値。数字が高いほどいいアイテムと交換しやすくなる。トレードに出せない場合は「ー」と記載

⓰主な入手方法
武器や防具の主な入手方法。それぞれの意味は以下のとおり
【初期】…………記載したキャラクターが最初から装備している
【強化】…………記載した武器や防具を強化する
【ドロップ】……敵を倒したときに落とす可能性がある
【せんせい】……せんせいの試練を達成する
【イベント】……記載した主人公の物語やワールドで発生するイベントで入手
【他】……………上記以外の入手方法

⓱強化先(必要な概念と素材)
その武器や防具の強化先。(　)内は強化するのに必要な概念、素材と個数。強化できない場合は「ー」と記載

⓲属性耐性
メカ以外が装備したときに増加する属性耐性の値

⓳状態異常耐性
装備したときに得られる状態異常耐性

片手剣

分類	名前	武器威力	命中補正	回避率	ガード率	行動防御	特性						五行 木	火	土	金	水			能力値上昇	固有技	
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性						冷耐性	雷耐性	メカ技	引き継ぎ	価値
長剣	ブロードソード	10	−	−	34%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		10	4	2	2	2	2	2	4	3	3	1						1	1	ブレード	○	3
	ブロードソード+1	18	−	−	34%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		25	5	3	3	3	3	3	6	4	4	2						2	2	ブレード	○	4
	スキアヴォーナ	26	−	−	34%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		45	7	4	4	4	4	4	7	5	5	2						2	2	ブレード	○	5
	スキアヴォーナ+1	36	−	−	34%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		75	8	5	5	5	5	5	10	7	7	3						3	3	ブレード	○	6
	スキアヴォーナ+2	45	−	−	34%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		100	10	6	6	6	6	6	12	8	8	4						4	4	ブレード	○	7
	スキアヴォーナ+3	55	−	−	34%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		135	11	7	7	7	7	7	13	9	9	4						4	4	ブレード	○	8
	タウンソード	26	−	−	30%	後	命中率+20%						−	−	−	−	−			−	−	
		45	7	4	4	4	4	4	7	5	5	2						2	2	ブレード	○	5
	タウンソード+1	36	−	−	30%	後	命中率+20%						−	−	−	−	−			−	−	
		75	8	5	5	5	5	5	10	7	7	3						3	3	ブレード	○	6
	タウンソード+2	45	−	−	30%	後	命中率+20%						−	−	−	−	−			−	−	
		100	10	6	6	6	6	6	12	8	8	4						4	4	ブレード	○	7
	タウンソード+3	55	−	−	30%	後	命中率+20%						−	−	−	−	−			−	−	
		135	11	7	7	7	7	7	13	9	9	4						4	4	ブレード	○	8
	ワームスレイヤー	27	−	−	28%	前	技行動順−1						−	−	−	−	−			−	−	
		45	7	4	4	4	4	4	7	5	5	2						2	2	ブレード	○	5
	ワームスレイヤー+1	38	−	−	28%	前	技行動順−1						−	−	−	−	−			−	−	
		75	8	5	5	5	5	5	10	7	7	3						3	3	ブレード	○	6
	ワームスレイヤー+2	48	−	−	28%	前	技行動順−1						−	−	−	−	−			−	−	
		100	10	6	6	6	6	6	12	8	8	4						4	4	ブレード	○	7
	ワームスレイヤー+3	59	−	−	28%	前	技行動順−1						−	−	−	−	−			−	−	
		135	11	7	7	7	7	7	13	9	9	4						4	4	ブレード	○	8
	スプラッシャー	28	−	−	32%	後	ヘイトアップ						−	−	−	−	−			−	−	
		45	7	4	4	4	4	4	7	5	5	2						2	2	ブレード	○	5
	スプラッシャー+1	39	−	−	32%	後	ヘイトアップ						−	−	−	−	−			−	−	
		75	8	5	5	5	5	5	10	7	7	3						3	3	ブレード	○	6
	スプラッシャー+2	49	−	−	32%	後	ヘイトアップ						−	−	−	−	−			−	−	
		100	10	6	6	6	6	6	12	8	8	4						4	4	ブレード	○	7
	スプラッシャー+3	61	−	−	32%	後	ヘイトアップ						−	−	−	−	−			−	−	
		135	11	7	7	7	7	7	13	9	9	4						4	4	ブレード	○	8
	軽量ブロードソード	10	−	−	38%	後	BPコスト−1						−	−	−	−	−			−	−	
		45	7	4	4	4	4	4	7	5	5	2						2	2	クイックブレード	○	5
	竜鱗の剣	29	−	−	28%	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率+10%						−	−	−	−	−			−	−	
		45	7	4	4	4	4	4	7	5	5	2						2	2	ライトソード	○	5
	竜鱗の剣+1	40	−	−	28%	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率+10%						−	−	−	−	−			−	−	
		75	8	5	5	5	5	5	10	7	7	3						3	3	ライトソード	○	6
	竜鱗の剣+2	63	−	−	28%	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率+10%						−	−	−	−	−			−	−	
		135	11	7	7	7	7	7	13	9	9	4						4	4	ライトソード	○	8
	竜鱗の剣+3	75	−	−	28%	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率+10%						−	−	−	−	−			−	−	
		145	13	8	8	8	8	8	15	10	10	5						5	5	ライトソード	○	9
	追撃剣	25	−	−	28%	前	HP瀕死時BPコスト−1						−	−	−	−	−			−	追撃払い	
		45	7	4	4	4	4	4	7	5	5	2						2	2	クイックブレード	○	5
	追撃剣+1	43	−	−	28%	前	HP半減時BPコスト−1						−	−	−	−	−			−	追撃払い	
		100	10	6	6	6	6	6	12	8	8	4						4	4	クイックブレード	○	7
	追撃剣+2	62	−	−	28%	前	HP半減時BPコスト−1						−	−	−	−	−			−	追撃払い	
		145	13	8	8	8	8	8	15	10	10	5						5	5	クイックブレード	○	9
	古びた長剣	12	−	−	34%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		20	4	2	2	2	2	2	4	3	3	1						1	1	なまくらブレード	○	3
	くすんだ長剣	18	−	−	34%	−	−						−	−	3	−	−			−	呪縛	
		35	5	3	3	3	3	3	7	5	5	2						2	2	なまくらブレード	○	4
	ルーンソード	20	−	−	36%	後	−						−	−	−	−	3			知力+3、集中力+3	浄化の水	
		35	5	3	3	3	6	6	7	5	5	2						5	2	ブレード	○	4
	ルーンソード+1	40	−	−	36%	後	−						−	−	−	−	6			知力+5、集中力+6	浄化の水	
		100	10	6	6	6	11	12	12	8	8	4						8	4	ブレード	○	7
	ルーンソード+2	57	−	−	36%	後	−						−	−	−	−	8			知力+5、集中力+8	浄化の水	
		145	13	8	8	8	13	16	15	10	10	5						10	5	ブレード	○	9
	浮鯨剣	29	−	−	34%	前	対空						−	−	−	−	−			−	−	
		45	7	4	4	4	4	4	9	6	6	3						3	3	ブレード	○	5
	浮鯨剣+1	47	−	−	34%	前	対空						−	−	−	−	−			−	−	
		100	10	6	6	6	6	6	12	8	8	4						4	4	ブレード	○	7
	七星剣	77	−	−	40%	−	必中						−	−	−	−	−			−	−	
		145	13	8	8	8	8	8	15	10	10	5						5	5	神威クラッシュ	○	9
	王者の剣	78	−	−	28%	後	オーバードライブ発生率アップ						−	−	−	−	−			−	−	
		145	13	8	8	8	8	8	15	10	10	5						5	5	タイガーブレイク	○	9
	レーヴァテイン	70	−	−	28%	後	熱耐性+30%						−	8	−	−	−			知力+7、集中力+7	焼殺	
		145	8	8	13	8	15	15	15	10	10	10						5	5	自爆	○	8
	魔剣フラガラッハ(※1)	22	−	−	32%	後	必中						−	−	−	−	−			−	−	
		45	7	4	4	4	4	4	7	5	5	2						2	2	ブレード	×	5
	マジカルにゃん棒(※2)	3	−	−	38%	後	−						5	5	5	5	5			知力+3	気合払い	
		5	2	1	1	1	4	1	1	1	1	−						−	−	−	○	5

※1：魔具。　※2：ネコアイテム。

	主な入手方法	強化先(必要な概念と素材)
	【強化】獣の斧　【ドロップ】女海賊 【他】トレード　など	●ブロードソード+1(精霊石×5)
	【強化】ブロードソード　【他】トレード など	●スキアヴォーナ(秘めた闘志、鉄鉱石×3、精霊石×10)　●タウンソード(時を刻む社会、鉄鉱石×3、精霊石×8、石クズ×3)　●ワームスレイヤー(野生の要撃、鉄鉱石×3、精霊石×8、獣の牙×3)　●スプラッシャー(混沌たる憎悪、鉄鉱石×3、精霊石×8、叫びの根×3)
	【強化】ブロードソード+1　【ドロップ】海賊ダン　【他】トレード	●スキアヴォーナ+1(秘めた闘志、魔石×1、精霊石×20、蛇革×5)　●タウンソード+1(時を刻む社会、魔石×1、魔獣の牙×1、フェザー×5)　●ワームスレイヤー+1(野生の要撃、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の爪×5)　●スプラッシャー+1(混沌たる憎悪、魔石×1、魔獣の牙×1、獣の牙×5)
	【強化】スキアヴォーナ　【他】トレード	●スキアヴォーナ+2(秘めた闘志、魔石×3、ヒノキ×2、土の結晶×20)　●タウンソード+2(時を刻む社会、魔石×3、ゼラチン×2、石クズ×10)　●ワームスレイヤー+2(野生の要撃、魔石×3、魔獣の牙×1、蛇革×10)　●スプラッシャー+2(混沌たる憎悪、魔石×3、悪魔の血×1、翼膜×10)
	【強化】スキアヴォーナ+1 【他】トレード	●スキアヴォーナ+3(秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、叫びの根×12)　●タウンソード+3(時を刻む社会、黒曜石×2、巨獣の牙×1、虫の甲羅×12)　●ワームスレイヤー+3(野生の要撃、黒曜石×2、巨獣の爪×1、虫の甲羅×12)　●スプラッシャー+3(混沌たる憎悪、黒曜石×2、巨獣の爪×1、獣の爪×12)
	【強化】スキアヴォーナ+2 【他】トレード	−
	【強化】ブロードソード+1、ハンガー	●タウンソード+1(時を刻む社会、魔石×1、魔獣の牙×1、フェザー×5)　●ハンガー(色欲な罪、獣の牙×1)
	【強化】スキアヴォーナ、タウンソード、ハンガー+1	●タウンソード+2(時を刻む社会、魔石×3、ゼラチン×2、石クズ×10)　●ハンガー+1(色欲な罪、獣の骨×1)
	【強化】スキアヴォーナ+1、タウンソード+1、ハンガー+2	●タウンソード+3(時を刻む社会、黒曜石×2、巨獣の牙×1、虫の甲羅×12)　●ハンガー+2(色欲な罪、獣の骨×1)
	【強化】スキアヴォーナ+2、タウンソード+2、ハンガー+3	●ハンガー+3(色欲な罪、獣の爪×1)
	【強化】ブロードソード+1、ロブオーメン、石斧	●ワームスレイヤー+1(野生の要撃、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の爪×5)　●ロブオーメン(野生の要撃、雑木×1)　●石斧(強欲な罪、獣の爪×1)
	【強化】スキアヴォーナ、ワームスレイヤー、ロブオーメン+1	●ワームスレイヤー+2(野生の要撃、魔石×3、魔獣の牙×1、蛇革×10)　●ロブオーメン+1(怠惰な罪、叫びの根×1)　●石斧+1(強欲な罪、繊維×1)
	【強化】スキアヴォーナ+1、ワームスレイヤー+1、ロブオーメン+2	●ワームスレイヤー+3(野生の要撃、黒曜石×2、巨獣の爪×1、虫の甲羅×12)　●ロブオーメン+2(怠惰な罪、フェザー×1)　●石斧+2(強欲な罪、虫の甲羅×1)
	【強化】スキアヴォーナ+2、ワームスレイヤー+2、ロブオーメン+3	●ロブオーメン+3(怠惰な罪、叫びの根×1)　●石斧+3(強欲な罪、獣の骨×1)
	【強化】ブロードソード+1、ビルキース　【他】トレード	●スプラッシャー+1(混沌たる憎悪、魔石×1、魔獣の牙×1、獣の牙×5)　●ビルキース(強欲な罪、フェザー×1)
	【強化】スキアヴォーナ、スプラッシャー、ビルキース+1　【他】トレード	●スプラッシャー+2(混沌たる憎悪、魔石×3、悪魔の血×1、翼膜×10)　●ビルキース+1(強欲な罪、雑木×1)
	【強化】スキアヴォーナ+1、スプラッシャー+1、ビルキース+2　【他】トレード	●スプラッシャー+3(混沌たる憎悪、黒曜石×2、巨獣の爪×1、獣の爪×12)　●ビルキース+2(強欲な罪、獣の骨×1)
	【強化】スキアヴォーナ+2、スプラッシャー+2、ビルキース+3　【他】トレード	●ビルキース+3(強欲な罪、獣の牙×1)
	【強化】軽量フルーレ、軽量ククリ、軽量手斧	●軽量フルーレ(怠惰な罪、フェザー×1)　●軽量ククリ(色欲な罪、翼膜×1)　●軽量手斧(強欲な罪、叫びの根×1)
	【強化】竜鱗の宝剣　【ドロップ】アースドラゴン、黄龍	●竜鱗の剣+1(権威の誇示、魔石×2、竜鱗×1、精霊石×20)　●竜鱗の宝剣(色欲な罪、精霊石×1)
	【強化】竜鱗の剣、竜鱗の宝剣+1	●竜鱗の剣+2(権威の誇示、黒曜石×3、竜鱗×1、自然銀×2)　●竜鱗の宝剣+1(色欲な罪、精霊石×1)
	【強化】竜鱗の剣+1、竜鱗の宝剣+2	●竜鱗の剣+3(権威の誇示、隕石×1、竜鱗×1、精霊石×40)　●竜鱗の宝剣+2(色欲な罪、精霊石×1)
	【強化】竜鱗の剣+2、竜鱗の宝剣+3	●竜鱗の宝剣+3(色欲な罪、精霊石×1)
	【ドロップ】飢餓粘菌[2]	●追撃剣+1(服従の知恵、黒曜石×1、魔獣の牙×1、蛇革×10)
	【強化】追撃剣	●追撃剣+2(服従の知恵、隕石×1、巨獣の牙×1、カシ×3)
	【強化】追撃剣+1	−
	【ドロップ】ゴールデンバウム系	●ルーンソード(術の深奥、蛇革×2、水の結晶×5)　●くすんだ長剣(叫びの根×2、土の結晶×5)
	【強化】古びた長剣	−
	【強化】古びた長剣	●ルーンソード+1(術の深奥、魔石×3、ゼラチン×2、水の結晶×20)
	【強化】ルーンソード	●ルーンソード+2(術の深奥、巨獣の骨×3、魔石×1、水の結晶×30)
	【強化】ルーンソード+1	−
	【ドロップ】アンチホエール、金の神霊、ケートス	●浮鯨剣+1(高潔たる名誉、黒曜石×1、魔獣の牙×1、金の結晶×20)
	【強化】浮鯨剣	−
	【ドロップ】ミラ	−
	【ドロップ】ホワイトドラゴン	−
	【イベント】アメイヤ編	−
	【初期】ウェンズデイ	−
	【イベント】アメイヤ編	−

▶片手剣続き

分類	名前	武器威力	命中補正	回避率	ガード率	行動防御	特性					五行 木	火	土	金	水	能力値上昇	固有技	
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性		雷耐性		メカ技	引き継ぎ	価値
長剣	さるぼぼ	18	–	–	34%	–	–					–	–	–	–	–	–	–	
		25	5	3	3	3	3	3	6	4	4	2	2		2		ブレード	×	–
	レフィカール(※)	32	–	–	40%	後	–					–	–	–	–	–	–	–	
		55	7	4	4	4	4	4	9	6	6	3	3		3		タイガーブレイク	×	–
	真レフィカール(※)	74	–	–	40%	後	–					–	–	–	–	–	–	–	
		145	13	8	8	8	8	8	16	11	11	5	5		5		タイガーブレイク	×	–
細剣	フルーレ	9	20	–	30%	前	–					–	–	–	–	–	–	–	
		10	4	2	2	2	2	2	3	3	4	1	1		1		クイックブレード	○	3
	フルーレ+1	17	20	–	30%	前	–					–	–	–	–	–	–	–	
		25	5	3	3	3	3	3	4	4	6	2	2		2		クイックブレード	○	4
	レイピア	25	20	–	30%	前	–					–	–	–	–	–	–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2	2		2		クイックブレード	○	5
	レイピア+1	35	20	–	30%	前	–					–	–	–	–	–	–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	7	7	10	3	3		3		クイックブレード	○	6
	レイピア+2	44	20	–	30%	前	–					–	–	–	–	–	–	–	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4	4		4		クイックブレード	○	7
	レイピア+3	54	20	–	30%	前	–					–	–	–	–	–	–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	9	9	13	4	4		4		クイックブレード	○	8
	エストック	22	20	–	28%	前	弱点攻撃時に威力+15%					–	–	–	–	–	–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2	2		2		クイックブレード	○	5
	エストック+1	31	20	–	28%	前	弱点攻撃時に威力+15%					–	–	–	–	–	–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	7	7	10	3	3		3		クイックブレード	○	6
	エストック+2	39	20	–	28%	前	弱点攻撃時に威力+15%					–	–	–	–	–	–	–	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4	4		4		クイックブレード	○	7
	エストック+3	47	20	–	28%	前	弱点攻撃時に威力+15%					–	–	–	–	–	–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	9	9	13	4	4		4		クイックブレード	○	8
	ドレスソード	23	20	–	28%	前	連携率+2%					–	–	–	–	–	–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2	2		2		クイックブレード	○	5
	ドレスソード+1	32	20	–	28%	前	連携率+2%					–	–	–	–	–	–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	7	7	10	3	3		3		クイックブレード	○	6
	ドレスソード+2	40	20	–	28%	前	連携率+2%					–	–	–	–	–	–	–	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4	4		4		クイックブレード	○	7
	ドレスソード+3	49	20	–	28%	前	連携率+2%					–	–	–	–	–	–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	9	9	13	4	4		4		クイックブレード	○	8
	ロブオーメン	26	20	–	24%	前	技行動順−1					–	–	–	–	–	–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2	2		2		ブレード	○	5
	ロブオーメン+1	37	20	–	24%	前	技行動順−1					–	–	–	–	–	–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	7	7	10	3	3		3		ブレード	○	6
	ロブオーメン+2	47	20	–	24%	前	技行動順−1					–	–	–	–	–	–	–	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4	4		4		ブレード	○	7
	ロブオーメン+3	58	20	–	24%	前	技行動順−1					–	–	–	–	–	–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	9	9	13	4	4		4		ブレード	○	8
	エスパーダロペラ	25	20	–	30%	前	連携始動時に連携率+5%					–	–	–	–	–	–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2	2		2		ライトソード	○	5
	エスパーダロペラ+1	45	20	–	30%	前	連携始動時に連携率+5%					–	–	–	–	–	–	–	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4	4		4		ライトソード	○	7
	エスパーダロペラ+2	66	20	–	30%	前	連携始動時に連携率+5%					–	–	–	–	–	–	–	
		145	13	8	8	8	8	8	10	10	15	5	5		5		ライトソード	○	9
	軽量フルーレ	10	20	–	34%	前	BPコスト−1					–	–	–	–	–	–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2	2		2		クイックブレード	○	5
	炎のロッド	26	20	–	24%	前	熱耐性+15%					–	4	–	–	–	–	太陽光線	
		45	4	4	7	4	4	4	5	5	7	5	2		2		自爆	○	5
	炎のロッド+1	47	20	–	24%	前	熱耐性+15%					–	6	–	–	–	–	太陽光線	
		100	6	6	10	6	6	6	8	8	12	8	4		4		自爆	○	7
	炎のロッド+2	69	20	–	24%	前	熱耐性+15%					–	8	–	–	–	–	太陽光線	
		145	8	8	13	8	8	8	10	10	15	10	5		5		自爆	○	9
	フルーレガード	22	20	–	36%	後	–					–	–	–	–	–	–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2	2		2		クイックブレード	○	5
	フルーレガード+1	30	20	–	36%	後	–					–	–	–	–	–	–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	7	7	10	3	3		3		クイックブレード	○	6
	徒花の星	51	20	–	24%	後	HP瀕死時BPコスト−1					–	–	–	–	–	–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	9	9	13	4	4		4		クイックブレード	○	8
	徒花の星+1	64	20	–	24%	後	HP半減時BPコスト−1					–	–	–	–	–	–	–	
		145	13	8	8	8	8	8	10	10	15	5	5		5		クイックブレード	○	9
	マスカレイド	26	20	–	34%	前	リザーブ解除時に威力+20%					–	–	–	–	–	–	ウェイクアップ	
		45	4	4	7	4	4	4	5	5	7	2	2		2		ライトソード	○	5
	マスカレイド+1	47	20	–	34%	前	リザーブ解除時に威力+20%					–	–	–	–	–	–	ウェイクアップ	
		100	6	6	10	6	6	6	8	8	12	4	4		4		ライトソード	○	7
	マスカレイド+2	69	20	–	34%	前	リザーブ解除時に威力+20%					–	–	–	–	–	–	ウェイクアップ	
		145	8	8	13	8	8	8	10	10	15	5	5		5		ライトソード	○	9
	大地の剣	51	20	–	36%	前	連携範囲1					–	–	6	–	–	–	アースウォール	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4	4		4		なまくらブレード	○	7
	大地の剣+1	76	20	–	36%	前	連携範囲1					–	–	8	–	–	–	アースウォール	
		145	13	8	8	8	8	8	10	10	15	5	5		5		なまくらブレード	○	9
	ジュワユース	70	20	–	28%	前	必中					–	–	–	–	–	–	–	
		145	8	8	13	8	8	8	10	10	15	5	5		5		神威クラッシュ	○	9
短剣	ククリ	7	–	–	32%	–	–					–	–	–	–	–	–	–	
		10	2	4	2	2	2	2	3	3	4	1	1		1		急速前進	○	3

※：ブラッドギア／シウグナスか騎士が装備するとブラッドロール「ラストラヴ」を使えるようになる。

	主な入手方法	強化先(必要な概念と素材)
	【イベント】シウグナス編	●レフィカール(傲慢な罪、獣の爪×4)
	【強化】さるぼぼ	●真レフィカール(傲慢な罪、宝珠×1、獣の爪×7)
	【強化】レフィカール	–
	【強化】獣の斧 【ドロップ】反乱軍の鳥人 【他】トレード など	●フルーレ+1(精霊石×5)
	【強化】フルーレ 【他】トレード	●レイピア(秘めた闘志、鉄鉱石×3、精霊石×10) ●ドレスソード(他者との共生、鉄鉱石×3、精霊石×8、フェザー×3) ●ロブオーメン(野生の要撃、鉄鉱石×3、精霊石×8、雑木×3) ●エストック(幻想の真実、鉄鉱石×3、精霊石×8、雑木×3)
	【強化】フルーレ+1 【ドロップ】海賊レイフ 【他】トレード など	●レイピア+1(秘めた闘志、魔石×1、精霊石×20、翼膜×5) ●ドレスソード+1(他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、フェザー×5) ●ロブオーメン+1(野生の要撃、魔石×1、魔獣の骨×1、叫びの根×5) ●エストック+1(幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、獣の牙×5)
	【強化】レイピア 【他】トレード	●レイピア+2(秘めた闘志、魔石×3、蛇革×10、水の結晶×20) ●ドレスソード+2(他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、フェザー×10) ●ロブオーメン+2(野生の要撃、魔石×3、魔獣の牙×1、フェザー×10) ●エストック+2(幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、フェザー×10)
	【強化】レイピア+1 【他】トレード	●レイピア+3(秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、蛇革×12) ●ドレスソード+3(他者との共生、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の爪×12) ●ロブオーメン+3(野生の要撃、黒曜石×2、巨獣の爪×1、叫びの根×12) ●エストック+3(幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、獣の牙×12)
	【強化】レイピア+2 【他】トレード	–
	【強化】フルーレ+1、シャドウダガー、フランシスカ 【ドロップ】怠惰の塔主 など	●エストック+1(幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、獣の牙×5) ●シャドウダガー(色欲な罪、蛇革×1) ●フランシスカ(強欲な罪、獣の爪×1)
	【強化】レイピア、エストック、シャドウダガー+1	●エストック+2(幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、フェザー×10) ●シャドウダガー+1(色欲な罪、蛇革×1) ●フランシスカ+1(強欲な罪、獣の爪×1)
	【強化】レイピア+1、エストック+1、シャドウダガー+2	●エストック+3(幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、獣の牙×12) ●シャドウダガー+2(色欲な罪、獣の爪×1) ●フランシスカ+2(強欲な罪、蛇革×1)
	【強化】レイピア+2、エストック+2、シャドウダガー+3	●シャドウダガー+3(色欲な罪、叫びの根×1) ●フランシスカ+3(強欲な罪、獣の爪×1)
	【強化】フルーレ+1、グラディウス 【他】トレード	●ドレスソード+1(他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、フェザー×5) ●グラディウス(色欲な罪、翼膜×1)
	【強化】レイピア、ドレスソード、グラディウス+1	●ドレスソード+2(他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、フェザー×10) ●グラディウス+1(色欲な罪、獣の爪×1)
	【強化】レイピア+1、ドレスソード+1、グラディウス+2	●ドレスソード+3(他者との共生、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の爪×12) ●グラディウス+2(色欲な罪、獣の牙×1)
	【強化】レイピア+2、ドレスソード+2、グラディウス+3	●グラディウス+3(色欲な罪、翼膜×1)
	【強化】フルーレ+1、ワームスレイヤー、石斧	●ロブオーメン+1(野生の要撃、魔石×1、魔獣の骨×1、叫びの根×5) ●ワームスレイヤー(傲慢な罪、獣の牙×1) ●石斧(強欲な罪、翼膜×1)
	【強化】レイピア、ロブオーメン、ワームスレイヤー+1	●ロブオーメン+2(野生の要撃、魔石×3、魔獣の牙×1、フェザー×10) ●ワームスレイヤー+1(傲慢な罪、獣の爪×1) ●石斧+1(強欲な罪、繊維×1)
	【強化】レイピア+1、ロブオーメン+1、ワームスレイヤー+2	●ロブオーメン+3(野生の要撃、黒曜石×2、巨獣の爪×1、叫びの根×12) ●ワームスレイヤー+2(傲慢な罪、蛇革×1) ●石斧+2(強欲な罪、虫の甲羅×1)
	【強化】レイピア+2、ロブオーメン+2、ワームスレイヤー+3	●ワームスレイヤー+3(傲慢な罪、虫の甲羅×1) ●石斧+3(強欲な罪、獣の骨×1)
	【イベント】プロヴィデンス	●エスパーダロペラ+1(自由の気風、黒曜石×1、翼膜×10、金の結晶×20)
	【強化】エスパーダロペラ	●エスパーダロペラ+2(自由の気風、超合金×1、自然銀×3、金の結晶×30)
	【強化】エスパーダロペラ+1	–
	【強化】軽量ブロードソード、軽量ククリ、軽量手斧	●軽量ブロードソード(傲慢な罪、蛇革×1) ●軽量ククリ(色欲な罪、翼膜×1) ●軽量手斧(強欲な罪、叫びの根×1)
	【イベント】コスモス	●炎のロッド+1(火の熾り、魔石×3、鉄鉱石×5、火の結晶×20)
	【強化】炎のロッド	●炎のロッド+2(火の熾り、隕石×1、ナナの花粉×1、火の結晶×30)
	【強化】炎のロッド+1	–
	【ドロップ】イフリート、カルコブリーナ、結界の邪霊 など	●フルーレガード+1(盾の護り、魔石×2、自然銀×1、獣の骨×5)
	【強化】フルーレガード	●徒花の星(服従の知恵、黒曜石×2、レラの花粉×1、舌状花×2)
	【強化】フルーレガード+1	●徒花の星+1(服従の知恵、隕石×1、チュプの花粉×1、筒状花×2)
	【強化】徒花の星	–
	【ドロップ】リザードタイラント	●マスカレイド+1(危機への献身、黒曜石×1、虫の甲羅×10、木の結晶×20)
	【強化】マスカレイド	●マスカレイド+2(危機への献身、巨獣の骨×3、宝珠×1、木の結晶×30)
	【強化】マスカレイド+1	–
	【ドロップ】ロードアラクニダ	●大地の剣+1(静寂なる孤独、隕石×1、巨獣の骨×1、土の結晶×30)
	【強化】大地の剣	–
	【ドロップ】エファルーシェ	–
	【強化】獣の斧 【ドロップ】赤の従士、反乱軍の海賊 【他】トレード など	●ククリ+1(精霊石×5)

▶片手剣続き

分類	名前	武器威力	命中補正	回避率	ガード率	行動防御	特性			五行 木	火	土	金	水	能力値上昇	固有技	
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技	引き継ぎ	価値
短剣	ククリ＋1	15	－	－	32%	－	－			－	－	－	－	－	－	－	
		25	3	5	3	3	3	3	4	4	6	2	2	2	急速前進	○	4
	銅の短剣	23	－	－	32%	－	－			－	－	－	－	－	－	－	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2	急速前進	○	5
	銅の短剣＋1	31	－	－	32%	－	－			－	－	－	－	－	－	－	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	10	3	3	3	急速前進	○	6
	銅の短剣＋2	40	－	－	32%	－	－			－	－	－	－	－	－	－	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	12	4	4	4	急速前進	○	7
	銅の短剣＋3	50	－	－	32%	－	－			－	－	－	－	－	－	－	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	13	4	4	4	急速前進	○	8
	ハンガー	23	－	－	28%	後	命中率＋20%			－	－	－	－	－	－	－	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2	急速前進	○	5
	ハンガー＋1	31	－	－	28%	後	命中率＋20%			－	－	－	－	－	－	－	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	10	3	3	3	急速前進	○	6
	ハンガー＋2	40	－	－	28%	後	命中率＋20%			－	－	－	－	－	－	－	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	12	4	4	4	急速前進	○	7
	ハンガー＋3	50	－	－	28%	後	命中率＋20%			－	－	－	－	－	－	－	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	13	4	4	4	急速前進	○	8
	シャドウダガー	20	－	－	30%	－	弱点攻撃時に威力＋15%			－	－	－	－	－	－	－	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2	急速前進	○	5
	シャドウダガー＋1	27	－	－	30%	－	弱点攻撃時に威力＋15%			－	－	－	－	－	－	－	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	10	3	3	3	急速前進	○	6
	シャドウダガー＋2	35	－	－	30%	－	弱点攻撃時に威力＋15%			－	－	－	－	－	－	－	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	12	4	4	4	急速前進	○	7
	シャドウダガー＋3	44	－	－	30%	－	弱点攻撃時に威力＋15%			－	－	－	－	－	－	－	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	13	4	9	4	急速前進	○	8
	グラディウス	21	－	－	30%	－	連携率＋2%			－	－	－	－	－	－	－	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2	急速前進	○	5
	グラディウス＋1	28	－	－	30%	－	連携率＋2%			－	－	－	－	－	－	－	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	10	3	3	3	急速前進	○	6
	グラディウス＋2	37	－	－	30%	－	連携率＋2%			－	－	－	－	－	－	－	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	12	4	4	4	急速前進	○	7
	グラディウス＋3	46	－	－	30%	－	連携率＋2%			－	－	－	－	－	－	－	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	13	4	4	4	急速前進	○	8
	軽量ククリ	9	－	－	36%	後	BPコスト－1			－	－	－	－	－	－	－	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2	急速前進	○	5
	竜鱗の宝剣	25	－	－	26%	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率＋10%			－	－	－	－	－	－	－	
		45	4	4	4	4	7	4	5	5	7	2	2	2	突撃ナイツ	○	5
	竜鱗の宝剣＋1	35	－	－	26%	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率＋10%			－	－	－	－	－	－	－	
		75	5	5	5	5	8	5	7	7	10	3	3	3	突撃ナイツ	○	6
	竜鱗の宝剣＋2	57	－	－	26%	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率＋10%			－	－	－	－	－	－	－	
		135	7	7	7	7	11	7	9	9	13	4	4	4	突撃ナイツ	○	8
	竜鱗の宝剣＋3	69	－	－	26%	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率＋10%			－	－	－	－	－	－	－	
		145	8	8	8	8	13	8	10	10	15	5	5	5	突撃ナイツ	○	9
	風のゆくえ	16	－	－	30%	－	－			－	－	－	－	－	－	－	
		35	5	3	3	3	3	3	4	4	6	2	2	2	クイックブレード	○	4
	スピードスター	25	－	－	30%	後	技行動順＋1			－	－	－	－	－	－	ハヤブサカット	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2	クイックブレード	○	5
	スピードスター＋1	43	－	－	30%	後	技行動順＋1			－	－	－	－	－	－	ハヤブサカット	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4	4	4	クイックブレード	○	7
	ロードスター	62	－	－	30%	後	技行動順＋1			－	－	－	－	－	－	ハヤブサカット	
		145	13	8	8	8	8	8	10	10	15	5	5	5	クイックブレード	○	9
	ソードブレイカー	16	－	－	28%	後	攻撃対象のガード率－30%			－	－	－	－	－	－	－	
		25	3	5	3	3	3	3	4	4	6	2	2	2	急速追尾	○	4
	ソードブレイカー＋1	34	－	－	28%	後	攻撃対象のガード率－40%			－	－	－	－	－	－	－	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	10	3	3	3	急速追尾	○	6
	ソードブレイカー＋2	55	－	－	28%	後	攻撃対象のガード率－50%			－	－	－	－	－	－	－	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	13	4	4	4	急速追尾	○	8
	剣の女王	19	－	－	32%	後	冷耐性＋15%			－	－	－	－	3	－	ウォータスフィア	
		35	3	3	3	3	5	3	5	5	7	2	5	2	どっきりナイツ	○	4
	剣の女王＋1	36	－	－	32%	後	冷耐性＋15%			－	－	－	－	5	－	ウォータスフィア	
		85	5	5	5	5	8	5	7	7	10	3	7	3	どっきりナイツ	○	6
	剣の女王＋2	55	－	－	32%	後	冷耐性＋30%			－	－	－	－	7	－	ウォータスフィア	
		145	7	7	7	7	11	7	10	10	15	5	10	5	どっきりナイツ	○	8
	魔人の短剣	24	－	－	34%	前	－			4	－	－	－	－	知力＋3、集中力＋4	グラビティバインド	
		55	4	4	4	4	10	8	6	6	9	3	3	3	どっきりナイツ	○	5
	魔人の短剣＋1	40	－	－	34%	前	－			6	－	－	－	－	知力＋5、集中力＋6	グラビティバインド	
		110	6	6	6	6	15	12	8	8	12	4	4	4	どっきりナイツ	○	7
	魔人の短剣＋2	52	－	－	34%	前	－			8	－	－	－	－	知力＋5、集中力＋8	グラビティバインド	
		145	8	8	8	8	18	16	10	10	15	5	5	5	どっきりナイツ	○	9
	ベオウルフ	25	－	－	24%	後	怒り時に威力＋20%			－	－	－	－	－	体力＋10	－	
		45	4	7	4	14	4	4	5	5	7	2	2	2	急速前進	○	5
	ベオウルフ＋1	45	－	－	24%	後	怒り時に威力＋20%			－	－	－	－	－	体力＋10	－	
		100	6	10	6	16	6	6	8	8	12	4	4	4	急速前進	○	7
	ベオウルフ＋2	69	－	－	24%	後	怒り時に威力＋20%			－	－	－	－	－	体力＋10	－	
		145	8	13	8	18	8	8	10	10	15	5	5	5	急速前進	○	9
斧	獣の斧	4	－5	－	30%	－	－			－	－	－	－	－	－	－	
		5	1	1	2	1	1	1	1	1	1	－	－	－	ドンヒット	○	2

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【強化】ククリ　【他】トレード　など	●鋼の短剣（秘めた闘志、鉄鉱石×3、精霊石×10）　●シャドウダガー（幻想の真実、鉄鉱石×3、精霊石×8、蛇革×3）　●グラディウス（他者との共生、鉄鉱石×3、精霊石×8、翼膜×3）　●ハンガー（時を刻む社会、鉄鉱石×3、精霊石×8、獣の牙×3）
	【強化】ククリ＋1　【他】トレード　など	●鋼の短剣＋1（秘めた闘志、魔石×1、精霊石×20、獣の骨×5）　●シャドウダガー＋1（幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、蛇革×5）　●グラディウス＋1（他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の爪×5）　●ハンガー＋1（時を刻む社会、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の骨×5）
	【強化】鋼の短剣　【他】トレード	●鋼の短剣＋2（秘めた闘志、魔石×3、石クズ×10、虫の甲羅×10）　●シャドウダガー＋2（幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、獣の爪×10）　●グラディウス＋2（他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、獣の牙×10）　●ハンガー＋2（時を刻む社会、魔石×3、魔獣の牙×1、獣の骨×10）
	【強化】鋼の短剣＋1　【他】トレード	●鋼の短剣＋3（秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の爪×12）　●シャドウダガー＋3（幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、叫びの根×12）　●グラディウス＋3（他者との共生、黒曜石×2、巨獣の爪×1、翼膜×12）　●ハンガー＋3（時を刻む社会、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の爪×12）
	【強化】鋼の短剣＋2　【他】トレード	－
	【強化】ククリ＋1、タウンソード	●ハンガー＋1（時を刻む社会、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の骨×5）　●タウンソード（傲慢な罪、石クズ×1）
	【強化】鋼の短剣、ハンガー、タウンソード＋1	●ハンガー＋2（時を刻む社会、魔石×3、魔獣の牙×1、獣の骨×10）　●タウンソード＋1（傲慢な罪、フェザー×1）
	【強化】鋼の短剣＋1、ハンガー＋1、タウンソード＋2	●ハンガー＋3（時を刻む社会、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の爪×12）　●タウンソード＋2（傲慢な罪、石クズ×1）
	【強化】鋼の短剣＋2、ハンガー＋2、タウンソード＋3	●タウンソード＋3（傲慢な罪、虫の甲羅×1）
	【強化】ククリ＋1、エストック、フランシスカ　【ドロップ】アズーレ　など	●シャドウダガー＋1（幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、蛇革×5）　●エストック（怠惰な罪、雑木×1）　●フランシスカ（強欲な罪、獣の爪×1）
	【強化】鋼の短剣、シャドウダガー、エストック＋1	●シャドウダガー＋2（幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、獣の爪×10）　●エストック＋1（怠惰な罪、獣の牙×1）　●フランシスカ＋1（強欲な罪、獣の爪×1）
	【強化】鋼の短剣＋1、シャドウダガー＋1、エストック＋2	●シャドウダガー＋3（幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、叫びの根×12）　●エストック＋2（怠惰な罪、フェザー×1）　●フランシスカ＋2（強欲な罪、蛇革×1）
	【強化】鋼の短剣＋2、シャドウダガー＋2、エストック＋3	●エストック＋3（怠惰な罪、獣の牙×1）　●フランシスカ＋3（強欲な罪、獣の爪×1）
	【強化】ククリ＋1、ドレスソード	●グラディウス＋1（他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の爪×5）　●ドレスソード（怠惰な罪、フェザー×1）
	【強化】鋼の短剣、グラディウス、ドレスソード＋1	●グラディウス＋2（他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、獣の牙×10）　●ドレスソード＋1（怠惰な罪、フェザー×1）
	【強化】鋼の短剣＋1、グラディウス＋1、ドレスソード＋2	●グラディウス＋3（他者との共生、黒曜石×2、巨獣の爪×1、翼膜×12）　●ドレスソード＋2（怠惰な罪、フェザー×1）
	【強化】鋼の短剣＋2、グラディウス＋2、ドレスソード＋3	●ドレスソード＋3（怠惰な罪、獣の爪×1）
	【強化】軽量ブロードソード、軽量フルーレ、軽量手斧	●軽量ブロードソード（傲慢な罪、蛇革×1）　●軽量フルーレ（怠惰な罪、フェザー×1）　●軽量手斧（強欲な罪、叫びの根×1）
	【強化】竜鱗の剣	●竜鱗の宝剣＋1（権威の誇示、魔石×2、竜鱗×1、精霊石×20）　●竜鱗の剣（傲慢な罪、精霊石×1）
	【強化】竜鱗の宝剣、竜鱗の剣＋1	●竜鱗の宝剣＋2（権威の誇示、黒曜石×3、竜鱗×1、自然銀×2）　●竜鱗の剣＋1（傲慢な罪、精霊石×1）
	【強化】竜鱗の宝剣＋1、竜鱗の剣＋2	●竜鱗の宝剣＋3（権威の誇示、隕石×1、竜鱗×1、精霊石×40）　●竜鱗の剣＋2（傲慢な罪、精霊石×1）
	【強化】竜鱗の宝剣＋2、竜鱗の剣＋3	●竜鱗の剣＋3（傲慢な罪、精霊石×1）
	【せんせい】T・T・K	●スピードスター（疾風の胎動、鉄鉱石×3、翼膜×5、金の結晶×8）
	【強化】風のゆくえ	●スピードスター＋1（疾風の胎動、黒曜石×1、フェザー×10、木の結晶×20）
	【強化】スピードスター	●ロードスター（疾風の胎動、隕石×1、巨獣の牙×1、木の結晶×30）
	【強化】スピードスター＋1	－
	【イベント】デルタベース	●ソードブレイカー＋1（動乱突破、魔石×2、自然銀×1、獣の骨×5）
	【強化】ソードブレイカー	●ソードブレイカー＋2（動乱突破、黒曜石×3、巨獣の爪×1、魔獣の爪×2）
	【強化】ソードブレイカー＋1	－
	【ドロップ】ヴェルディグリ、カン＝ケルゥ	●剣の女王＋1（寒冷の予兆、魔石×2、自然銀×1、水の結晶×15）
	【強化】剣の女王	●剣の女王＋2（寒冷の予兆、黒曜石×3、筒状花×2、水の結晶×20）
	【強化】剣の女王＋1	－
	【ドロップ】アンチフレッド、最終皇帝、巫女ナナ	●魔人の短剣＋1（術の深奥、魔石×3、悪魔の血×1、翼膜×10）
	【強化】魔人の短剣	●魔人の短剣＋2（術の深奥、隕石×1、エンペラ×1、翼膜×20）
	【強化】魔人の短剣＋1	－
	【ドロップ】アイアン・メイデン、社長、ボレアス　など	●ベオウルフ＋1（生きる活力、黒曜石×1、魔獣の爪×1、鉄鉱石×5）
	【強化】ベオウルフ	●ベオウルフ＋2（生きる活力、隕石×1、巨獣の牙×1、魔獣の牙×3）
	【強化】ベオウルフ＋1	－
	【ドロップ】イワクイ、マッドファージ、大地の仙人、森の仙人　【イベント】ヨミ　など	●ブロードソード（傲慢な罪、精霊石×1）　●フルーレ（怠惰な罪、精霊石×1）　●ククリ（色欲な罪、精霊石×1）　●手斧（傲慢な罪、精霊石×1）

▶片手剣続き

分類	名前	武器威力	命中補正	回避率	ガード率	行動防御	特性						木	火	土	金	水			能力値上昇	固有技	
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性						冷耐性	雷耐性	メカ技	引き継ぎ	価値
斧	手斧	11	−5	−	30%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		10	2	2	4	2	2	2	3	4	3	1						1	1	ドンヒット	○	3
	手斧+1	19	−5	−	30%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		25	3	3	5	3	3	3	4	6	4	2						2	2	ドンヒット	○	4
	ブローヴァ	27	−5	−	30%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		45	4	4	7	4	4	4	5	7	5	2						2	2	ドンヒット	○	5
	ブローヴァ+1	37	−5	−	30%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		75	5	5	8	5	5	5	7	10	7	3						3	3	ドンヒット	○	6
	ブローヴァ+2	46	−5	−	30%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		100	6	6	10	6	6	6	8	12	8	4						4	4	ドンヒット	○	7
	ブローヴァ+3	56	−5	−	30%	−	−						−	−	−	−	−			−	−	
		135	7	7	11	7	7	7	9	13	9	4						4	4	ドンヒット	○	8
	フランシスカ	24	−5	−	28%	−	弱点攻撃時に威力+15%						−	−	−	−	−			−	−	
		45	4	4	7	4	4	4	5	7	5	2						2	2	ドンヒット	○	5
	フランシスカ+1	33	−5	−	28%	−	弱点攻撃時に威力+15%						−	−	−	−	−			−	−	
		75	5	5	8	5	5	5	7	10	7	3						3	3	ドンヒット	○	6
	フランシスカ+2	41	−5	−	28%	−	弱点攻撃時に威力+15%						−	−	−	−	−			−	−	
		100	6	6	10	6	6	6	8	12	8	4						4	4	ドンヒット	○	7
	フランシスカ+3	49	−5	−	28%	−	弱点攻撃時に威力+15%						−	−	−	−	−			−	−	
		135	7	7	11	7	7	7	9	13	9	4						4	4	ドンヒット	○	8
	石斧	28	−5	−	24%	前	技行動順−1						−	−	−	−	−			−	−	
		45	4	4	7	4	4	4	5	7	5	2						2	2	ドンヒット	○	5
	石斧+1	39	−5	−	24%	前	技行動順−1						−	−	−	−	−			−	−	
		75	5	5	8	5	5	5	7	10	7	3						3	3	ドンヒット	○	6
	石斧+2	49	−5	−	24%	前	技行動順−1						−	−	−	−	−			−	−	
		100	6	6	10	6	6	6	8	12	8	4						4	4	ドンヒット	○	7
	石斧+3	60	−5	−	24%	前	技行動順−1						−	−	−	−	−			−	−	
		135	7	7	11	7	7	7	9	13	9	4						4	4	ドンヒット	○	8
	ビルキース	29	−5	−	28%	後	ヘイトアップ						−	−	−	−	−			−	−	
		45	7	4	4	4	4	4	5	7	5	2						2	2	電磁ハンマー	○	5
	ビルキース+1	40	−5	−	28%	後	ヘイトアップ						−	−	−	−	−			−	−	
		75	8	5	5	5	5	5	7	10	7	3						3	3	電磁ハンマー	○	6
	ビルキース+2	50	−5	−	28%	後	ヘイトアップ						−	−	−	−	−			−	−	
		100	10	6	6	6	6	6	8	12	8	4						4	4	電磁ハンマー	○	7
	ビルキース+3	62	−5	−	28%	後	ヘイトアップ						−	−	−	−	−			−	−	
		135	11	7	7	7	7	7	9	13	9	4						4	4	電磁ハンマー	○	8
	軽量手斧	10	−5	−	34%	前	BPコスト−1						−	−	−	−	−			−	−	
		45	4	4	7	4	4	4	5	7	5	2						2	2	どっきりナイツ	○	5
	ホークウインド	27	−5	−	30%	後	連携始動時に連携率+5%						−	−	−	−	−			−	ホークチェイサー	
		45	4	4	4	4	7	4	5	7	5	2						2	2	突撃ナイツ	○	5
	ホークウインド+1	47	−5	−	30%	後	連携始動時に連携率+5%						−	−	−	−	−			−	ホークチェイサー	
		100	6	6	6	6	10	6	8	12	8	4						4	4	突撃ナイツ	○	7
	ホークウインド+2	68	−5	−	30%	後	連携始動時に連携率+5%						−	−	−	−	−			−	ホークチェイサー	
		145	8	8	8	8	13	8	10	15	10	5						5	5	突撃ナイツ	○	9
	バーサーカーの斧	41	−5	−	22%	−	怒り時に威力+20%						−	−	−	−	−			−	−	
		75	8	5	5	5	5	5	7	10	7	3						3	3	電磁ハンマー	○	6
	バーサーカーの斧+1	64	−5	−	22%	−	怒り時に威力+20%						−	−	−	−	−			−	−	
		135	11	7	7	7	7	7	9	13	9	4						4	4	電磁ハンマー	○	8
	バーサーカーの斧+2	76	−5	−	22%	−	怒り時に威力+20%						−	−	−	−	−			−	−	
		145	13	8	8	8	8	8	10	15	10	5						5	5	電磁ハンマー	○	9
	ワンエイスシャイン	40	−5	−	36%	前	−						−	−	−	−	−			−	−	
		75	8	5	5	5	5	5	7	10	7	3						3	3	電磁ハンマー	○	6
	ワンエイスシャイン+1	62	−5	−	36%	前	−						−	−	−	−	−			−	−	
		135	11	7	7	7	7	7	9	13	9	4						4	4	電磁ハンマー	○	8
	ワンエイスシャイン+2	73	−5	−	36%	前	−						−	−	−	−	−			−	−	
		145	13	8	8	8	8	8	10	15	10	5						5	5	電磁ハンマー	○	9
	魔王の斧	54	−5	−	18%	前	連携終了時に連携率+10%						−	−	−	−	−			−	−	
		100	6	6	10	6	6	6	8	12	8	4						4	4	電磁スマッシュ	○	7
	魔王の斧+1	79	−5	−	18%	前	連携終了時に連携率+10%						−	−	−	−	−			−	−	
		145	8	8	13	8	8	8	10	15	10	5						5	5	電磁スマッシュ	○	9
	天地開闢	41	−5	−	22%	−	弱点攻撃時に連携率+5%						−	−	−	−	−			−	−	
		75	8	5	5	5	5	5	7	10	7	3						3	3	電磁スマッシュ	○	6
	真・天地開闢	76	−5	−	22%	−	弱点攻撃時に連携率+5%						−	−	−	−	−			−	−	
		145	13	8	8	8	8	8	10	15	10	5						5	5	電磁スマッシュ	○	9
	チェーンソー	18	−5	−	20%	−	ごく稀に即死級ダメージ						−	−	−	−	−			−	−	
		45	4	4	7	4	4	4	5	7	5	2						2	2	ときどき自爆	○	5
	チェーンソー+1	35	−5	−	20%	−	ごく稀に即死級ダメージ						−	−	−	−	−			−	−	
		135	7	7	11	7	7	7	9	13	9	4						4	4	ときどき自爆	○	8

両手剣

分類	名前	武器威力	命中補正	回避率	ガード率	行動防御	特性						木	火	土	金	水			能力値上昇	固有技	
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性						冷耐性	雷耐性	メカ技	引き継ぎ	価値
大剣	精霊の大剣	5	−	−	40%	後	−						−	−	−	−	−			−	−	
		5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	−						−	−	なまくらブレード	○	2
	ツヴァイハンダー	12	−	−	40%	後	−						−	−	−	−	−			−	−	
		10	4	2	2	2	2	2	3	4	3	1						1	1	多段斬り	○	3

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【強化】獣の斧　【ドロップ】男海賊 【他】トレード　など	●手斧＋1（精霊石×5）
	【強化】手斧　【他】トレード	●ブローヴァ（秘めた闘志、鉄鉱石×3、精霊石×10）　●フランシスカ（幻想の真実、鉄鉱石×3、精霊石×8、獣の爪×3）　●ビルキース（混沌たる憎悪、鉄鉱石×3、精霊石×8、フェザー×3）　●石斧（野生の要撃、鉄鉱石×3、精霊石×8、獣の爪×3）
	【強化】手斧＋1　【他】トレード	●ブローヴァ＋1（秘めた闘志、魔石×1、精霊石×20、ヤシの実×2）　●フランシスカ＋1（幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、獣の爪×5）　●ビルキース＋1（混沌たる憎悪、魔石×1、魔獣の牙×1、雑木×5）　●石斧＋1（野生の要撃、魔石×1、魔獣の骨×1、繊維×5）
	【強化】ブローヴァ　【他】トレード	●ブローヴァ＋2（秘めた闘志、魔石×3、獣の牙×10、金の結晶×20）　●フランシスカ＋2（幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、蛇革×10）　●ビルキース＋2（混沌たる憎悪、魔石×3、悪魔の血×1、獣の骨×10）　●石斧＋2（野生の要撃、魔石×3、魔獣の牙×1、虫の甲羅×10）
	【強化】ブローヴァ＋1　【他】トレード	●ブローヴァ＋3（秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の牙×12）　●フランシスカ＋3（幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、獣の爪×12） ●ビルキース＋3（混沌たる憎悪、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の牙×12）　●石斧＋3（野生の要撃、黒曜石×2、巨獣の爪×1、獣の骨×12）
	【強化】ブローヴァ＋2　【他】トレード	－
	【強化】手斧＋1、エストック、シャドウダガー　など	●フランシスカ＋1（幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、獣の爪×5）　●エストック（怠惰な罪、雑木×1）　●シャドウダガー（色欲な罪、蛇革×1）
	【強化】ブローヴァ、フランシスカ、エストック＋1	●フランシスカ＋2（幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、蛇革×10）　●エストック＋1（怠惰な罪、獣の牙×1）　●シャドウダガー＋1（色欲な罪、蛇革×1）
	【強化】ブローヴァ＋1、フランシスカ＋1、エストック＋2	●フランシスカ＋3（幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、獣の爪×12）　●エストック＋2（怠惰な罪、フェザー×1）　●シャドウダガー＋2（色欲な罪、獣の爪×1）
	【強化】ブローヴァ＋2、フランシスカ＋2、エストック＋3	●エストック＋3（怠惰な罪、獣の牙×1）　●シャドウダガー＋3（色欲な罪、叫びの根×1）
	【強化】手斧＋1、ワームスレイヤー、ロブオーメン	●石斧＋1（野生の要撃、魔石×1、魔獣の骨×1、繊維×5）　●ロブオーメン（怠惰な罪、雑木×1）　●ワームスレイヤー（傲慢な罪、獣の牙×1）
	【強化】ブローヴァ、石斧、ワームスレイヤー＋1	●石斧＋2（野生の要撃、魔石×3、魔獣の牙×1、虫の甲羅×10）　●ロブオーメン＋1（怠惰な罪、叫びの根×1）　●ワームスレイヤー＋1（傲慢な罪、獣の爪×1）
	【強化】ブローヴァ＋1、石斧＋1、ワームスレイヤー＋2	●石斧＋3（野生の要撃、黒曜石×2、巨獣の爪×1、獣の骨×12）　●ロブオーメン＋2（怠惰な罪、フェザー×1）　●ワームスレイヤー＋2（傲慢な罪、蛇革×1）
	【強化】ブローヴァ＋2、石斧＋2、ワームスレイヤー＋3	●ロブオーメン＋3（怠惰な罪、叫びの根×1）　●ワームスレイヤー＋3（傲慢な罪、虫の甲羅×1）
	【強化】手斧＋1、スプラッシャー	●ビルキース＋1（混沌たる憎悪、魔石×1、魔獣の牙×1、雑木×5）　●スプラッシャー（傲慢な罪、叫びの根×1）
	【強化】ブローヴァ、ビルキース、スプラッシャー＋1	●ビルキース＋2（混沌たる憎悪、魔石×3、悪魔の血×1、獣の骨×10）　●スプラッシャー＋1（傲慢な罪、獣の牙×1）
	【強化】ブローヴァ＋1、ビルキース＋1、スプラッシャー＋2	●ビルキース＋3（混沌たる憎悪、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の牙×12）　●スプラッシャー＋2（傲慢な罪、翼膜×1）
	【強化】ブローヴァ＋2、ビルキース＋2、スプラッシャー＋3	●スプラッシャー＋3（傲慢な罪、獣の爪×1）
	【強化】軽量ブロードソード、軽量フルーレ 【せんせい】2人ノーダメージ	●軽量ブロードソード（傲慢な罪、蛇革×1）　●軽量フルーレ（怠惰な罪、フェザー×1）　●軽量ククリ（色欲な罪、翼膜×1）
	【イベント】マーレ・ノストラム	●ホークウインド＋1（自由の気風、黒曜石×1、翼膜×10、木の結晶×20）
	【強化】ホークウインド	●ホークウインド＋2（自由の気風、隕石×1、黒曜石×1、木の結晶×30）
	【強化】ホークウインド＋1	－
	【ドロップ】霊機・カグツチ	●バーサーカーの斧＋1（生きる活力、黒曜石×3、巨獣の牙×1、叫びの根×12）
	【強化】バーサーカーの斧	●バーサーカーの斧＋2（生きる活力、黒曜石×3、巨獣の牙×1、叫びの根×20）
	【強化】バーサーカーの斧＋1	－
	【ドロップ】カファルジドマ	●ワンエイスシャイン＋1（盾の護り、黒曜石×3、宝珠×1、自然銀×2）
	【強化】ワンエイスシャイン	●ワンエイスシャイン＋2（盾の護り、超合金×1、宝珠×1、自然銀×3）
	【強化】ワンエイスシャイン＋1	－
	【ドロップ】ドロレス	●魔王の斧＋1（大いなる野望、隕石×1、巨獣の骨×1、悪魔の血×3）
	【強化】魔王の斧	－
	【他】トレード	－
	【ドロップ】ゼピュロス	－
	【ドロップ】アサシンポッド 【イベント】クロウレルム	●チェーンソー＋1（超越する輪廻、超合金×1、巨獣の爪×1、悪魔の血×2）
	【強化】チェーンソー	－

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【ドロップ】イシュタル、解放者、バルキリー　など	●ツヴァイハンダー（憤怒な罪、精霊石×1）　●サムライソード（嫉妬な罪、精霊石×1）　●矛（貪食な罪、精霊石×1）
	【強化】精霊の大剣　【他】トレード　など	●ツヴァイハンダー＋1（精霊石×5）

▶両手剣続き

分類	名前	武器威力 / HP	命中補正 / 筋力	回避率 / 技術力	ガード率 / 運動性	行動防御 / 体力	特性	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	五行 木	五行 火	五行 土	五行 金	五行 水	冷耐性	雷耐性	能力値上昇 / メカ技	固有技	引き継ぎ	価値
大剣	ツヴァイハンダー＋1	21	–	–	40%	後	–							–	–	–	–	–			–	–		
		25	5	3	3	3		3	3	4	6	4	2						2	2	多段斬り		○	4
	フランベルジュ	29	–	–	40%	後	–							–	–	–	–	–			–	–		
		45	7	4	4	4		4	4	5	7	5	2						2	2	多段斬り		○	5
	フランベルジュ＋1	39	–	–	40%	後	–							–	–	–	–	–			–	–		
		75	8	5	5	5		5	5	7	10	7	3						3	3	多段斬り		○	6
	フランベルジュ＋2	48	–	–	40%	後	–							–	–	–	–	–			–	–		
		100	10	6	6	6		6	6	8	12	8	4						4	4	多段斬り		○	7
	フランベルジュ＋3	58	–	–	40%	後	–							–	–	–	–	–			–	–		
		135	11	7	7	7		7	7	9	13	9	4						4	4	多段斬り		○	8
	クレイモア	27	–	–	38%	後	連携率＋2%							–	–	–	–	–			–	–		
		45	7	4	4	4		4	4	5	7	5	2						2	2	多段斬り		○	5
	クレイモア＋1	36	–	–	38%	後	連携率＋2%							–	–	–	–	–			–	–		
		75	8	5	5	5		5	5	7	10	7	3						3	3	多段斬り		○	6
	クレイモア＋2	44	–	–	38%	後	連携率＋2%							–	–	–	–	–			–	–		
		100	10	6	6	6		6	6	8	12	8	4						4	4	多段斬り		○	7
	クレイモア＋3	53	–	–	38%	後	連携率＋2%							–	–	–	–	–			–	–		
		135	11	7	7	7		7	7	9	13	9	4						4	4	多段斬り		○	8
	フォセ	30	–	–	34%	前	技行動順－1							–	–	–	–	–			–	–		
		45	7	4	4	4		4	4	5	7	5	2						2	2	多段斬り		○	5
	フォセ＋1	41	–	–	34%	前	技行動順－1							–	–	–	–	–			–	–		
		75	8	5	5	5		5	5	7	10	7	3						3	3	多段斬り		○	6
	フォセ＋2	51	–	–	34%	前	技行動順－1							–	–	–	–	–			–	–		
		100	10	6	6	6		6	6	8	12	8	4						4	4	多段斬り		○	7
	フォセ＋3	62	–	–	34%	前	技行動順－1							–	–	–	–	–			–	–		
		135	11	7	7	7		7	7	9	13	9	4						4	4	多段斬り		○	8
	ガラティーン	27	–	–	38%	後	5ターン目以降BPコスト－1							–	–	–	–	–			–	–		
		45	4	4	4	4		7	4	5	7	5	2						2	2	突撃ナイツ		○	5
	ガラティーン＋1	36	–	–	38%	後	5ターン目以降BPコスト－1							–	–	–	–	–			–	–		
		75	5	5	5	5		8	5	7	10	7	3						3	3	突撃ナイツ		○	6
	ガラティーン＋2	44	–	–	38%	後	5ターン目以降BPコスト－1							–	–	–	–	–			–	–		
		100	6	6	6	6		10	6	8	12	8	4						4	4	突撃ナイツ		○	7
	ガラティーン＋3	53	–	–	38%	後	5ターン目以降BPコスト－1							–	–	–	–	–			–	–		
		135	7	7	7	7		11	7	9	13	9	4						4	4	突撃ナイツ		○	8
	軽量ツヴァイハンダー	11	–	–	44%	後	BPコスト－1							–	–	–	–	–			–	–		
		45	7	4	4	4		4	4	5	7	5	2						2	2	多段斬り		○	5
	ツヴァイハンダー改	33	–	–	28%	前	連携終了時に連携率＋10%							–	–	–	–	–			–	終の強撃		
		45	7	4	4	4		4	4	5	7	5	2						2	2	多段斬り		○	5
	ガードソード	18	–	–	46%	前	–							–	–	–	–	–			–	–		
		25	5	3	3	3		3	3	4	6	4	2						2	2	多段斬り		○	4
	ガードソード＋1	33	–	–	46%	前	–							–	–	–	–	–			–	–		
		75	8	5	5	5		5	5	7	10	7	3						3	3	多段斬り		○	6
	ガードソード＋2	49	–	–	46%	前	–							–	–	–	–	–			–	–		
		135	11	7	7	7		7	7	9	13	9	4						4	4	多段斬り		○	8
	竜鱗の大剣	32	–	–	34%	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率＋10%							–	–	–	–	–			–	–		
		45	4	4	4	4		7	4	5	7	5	2						2	2	突撃ナイツ		○	5
	竜鱗の大剣＋1	44	–	–	34%	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率＋10%							–	–	–	–	–			–	–		
		75	5	5	5	5		8	5	7	10	7	3						3	3	突撃ナイツ		○	6
	竜鱗の大剣＋2	66	–	–	34%	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率＋10%							–	–	–	–	–			–	–		
		135	7	7	7	7		11	7	9	13	9	4						4	4	突撃ナイツ		○	8
	竜鱗の大剣＋3	80	–	–	34%	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率＋10%							–	–	–	–	–			–	–		
		145	8	8	8	8		13	8	10	15	10	5						5	5	突撃ナイツ		○	9
	青の剣	25	–	–	44%	後	BPコスト－1							–	–	–	–	–			–	流し洗い		
		45	7	4	4	4		4	4	5	7	5	2						2	2	ライトソード		○	5
	アイスソード	35	–	–	40%	後	冷耐性＋15%							–	–	–	–	5			集中力＋5	吹雪		
		75	8	5	5	5		5	10	7	10	7	3						7	3	ライトソード		○	6
	アイスソード＋1	75	–	–	40%	後	冷耐性＋30%							–	–	–	–	8			集中力＋8	吹雪		
		145	13	8	8	8		8	16	10	15	10	5						10	5	ライトソード		○	9
	オブシダンソード	51	–	–	46%	後	連携範囲0							–	–	–	–	–			–	–		
		85	8	5	5	5		5	5	7	10	7	3						3	3	電磁スマッシュ		○	7
	オブシダンソード＋1	82	–	–	46%	後	連携範囲1							–	–	–	–	–			–	–		
		145	13	8	8	8		8	8	10	15	10	5						5	5	電磁スマッシュ		○	9
	デイブレード	32	–	–	38%	後	必中							–	–	–	–	–			–	–		
		45	7	4	4	4		4	4	5	7	5	2						2	2	フラッシュソード		○	5
	デイブレード＋1	54	–	–	38%	後	必中							–	–	–	–	–			–	–		
		100	10	6	6	6		6	6	8	12	8	4						4	4	フラッシュソード		○	7
	デイブレード＋2	80	–	–	38%	後	必中							–	–	–	–	–			–	–		
		145	13	8	8	8		8	8	10	15	10	5						5	5	フラッシュソード		○	9
	ムーンライト	31	–	–	36%	–	攻撃対象のガード率－30%							–	–	–	–	–			–	–		
		45	7	4	4	4		4	4	5	7	5	2						2	2	ムーンスクレイパー		○	5
	ムーンライト＋1	53	–	–	36%	–	攻撃対象のガード率－40%							–	–	–	–	–			–	–		
		100	10	6	6	6		6	6	8	12	8	4						4	4	ムーンスクレイパー		○	7
	ムーンライト＋2	77	–	–	36%	–	攻撃対象のガード率－40%							–	–	–	–	–			–	–		
		145	13	8	8	8		8	8	10	15	10	5						5	5	ムーンスクレイパー		○	9
	墓場の大剣	24	–	–	34%	後	オーバードライブ発生率アップ							–	–	–	–	–			–	–		
		45	7	4	4	4		4	4	5	7	5	2						2	2	なまくらブレード		○	5
	磨かれた大剣	45	–	–	34%	後	オーバードライブ発生率アップ							–	–	–	–	–			–	–		
		75	8	5	5	5		5	5	7	10	7	3						3	3	びっくりソード		○	6

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【強化】ツヴァイハンダー　【ドロップ】財宝好きな男　【他】トレード	●フランベルジュ（秘めた闘志、鉄鉱石×3、精霊石×10）　●フォセ（野生の要撃、鉄鉱石×3、精霊石×8、翼膜×3）　●クレイモア（他者との共生、鉄鉱石×3、精霊石×8、獣の骨×3）　●ガラティーン（科学的分析、鉄鉱石×3、石クズ×5、ゼラチン×1）
	【強化】ツヴァイハンダー+1　【ドロップ】憤怒の塔主　【他】トレード	●フランベルジュ+1（秘めた闘志、魔石×1、精霊石×20、獣の牙×5）　●フォセ+1（野生の要撃、魔石×1、魔獣の骨×1、石クズ×5）　●クレイモア+1（他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の骨×5）　●ガラティーン+1（科学的分析、魔石×1、魔獣の爪×1、舌状花×2）
	【強化】フランベルジュ　【他】トレード	●フランベルジュ+2（秘めた闘志、魔石×3、獣の爪×10、火の結晶×20）　●フォセ+2（野生の要撃、魔石×3、魔獣の牙×1、獣の骨×10） ●クレイモア+2（他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、雑木×10）　●ガラティーン+2（科学的分析、魔石×3、自然銀×1、金の結晶×20）
	【強化】フランベルジュ+1 【他】トレード	●フランベルジュ+3（秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の骨×12）　●フォセ+3（野生の要撃、黒曜石×2、巨獣の爪×1、獣の牙×12） ●クレイモア+3（他者との共生、黒曜石×2、巨獣の爪×1、獣の骨×12）　●ガラティーン+3（科学的分析、黒曜石×2、巨獣の骨×1、獣の骨×12）
	【強化】フランベルジュ+2 【他】トレード	–
	【強化】ツヴァイハンダー+1、ハルベルト　など	●クレイモア+1（他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の骨×5）　●ハルベルト（貪食な罪、フェザー×1）
	【強化】フランベルジュ、クレイモア、ハルベルト+1	●クレイモア+2（他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、雑木×10）　●ハルベルト+1（貪食な罪、翼膜×1）
	【強化】フランベルジュ+1、クレイモア+1、ハルベルト+2	●クレイモア+3（他者との共生、黒曜石×2、巨獣の爪×1、獣の骨×12）　●ハルベルト+2（貪食な罪、獣の爪×1）
	【強化】フランベルジュ+2、クレイモア+2、ハルベルト+3	●ハルベルト+3（貪食な罪、雑木×1）
	【強化】ツヴァイハンダー+1、クレーンプリンセス　【ドロップ】シグルド	●フォセ+1（野生の要撃、魔石×1、魔獣の骨×1、石クズ×5）　●クレーンプリンセス（嫉妬な罪、獣の骨×1）　●斬馬刀（貪食な罪、獣の牙×1）
	【強化】フランベルジュ、フォセ、クレーンプリンセス+1	●フォセ+2（野生の要撃、魔石×3、魔獣の牙×1、獣の骨×10）　●クレーンプリンセス+1（嫉妬な罪、蛇革×1）　●斬馬刀+1（貪食な罪、獣の骨×1）
	【強化】フランベルジュ+1、フォセ+1、クレーンプリンセス+2	●フォセ+3（野生の要撃、黒曜石×2、巨獣の爪×1、獣の牙×12）　●クレーンプリンセス+2（嫉妬な罪、獣の牙×1）　●斬馬刀+2（貪食な罪、獣の爪×1）
	【強化】フランベルジュ+2、フォセ+2、クレーンプリンセス+3	●クレーンプリンセス+3（嫉妬な罪、石クズ×1）　●斬馬刀+3（貪食な罪、獣の骨×1）
	【強化】ツヴァイハンダー+1	●ガラティーン+1（科学的分析、魔石×1、魔獣の爪×1、舌状花×2）
	【強化】フランベルジュ、ガラティーン	●ガラティーン+2（科学的分析、魔石×3、自然銀×1、金の結晶×20）
	【強化】フランベルジュ+1、ガラティーン+1	●ガラティーン+3（科学的分析、黒曜石×2、巨獣の骨×1、獣の骨×12）
	【強化】フランベルジュ+2、ガラティーン+2	–
	【強化】軽量サムライソード、守衛矛	●軽量サムライソード（嫉妬な罪、獣の牙×1）　●守衛矛（貪食な罪、獣の骨×1）
	【ドロップ】不良	–
	【イベント】ヨミ	●ガードソード+1（盾の護り、魔石×2、自然銀×1、精霊石×20）
	【強化】ガードソード	●ガードソード+2（盾の護り、黒曜石×3、カシ×2、虫の甲羅×12）
	【強化】ガードソード+1	–
	【強化】竜槍ゲイボルグ	●竜鱗の大剣+1（権威の誇示、魔石×2、竜鱗×1、精霊石×20）　●竜槍ゲイボルグ（貪食な罪、精霊石×1）
	【強化】竜鱗の大剣、竜槍ゲイボルグ+1	●竜鱗の大剣+2（権威の誇示、黒曜石×3、竜鱗×1、自然銀×2）　●竜槍ゲイボルグ+1（貪食な罪、精霊石×1）
	【強化】竜鱗の大剣+1、竜槍ゲイボルグ+2	●竜鱗の大剣+3（権威の誇示、隕石×1、竜鱗×1、精霊石×40）　●竜槍ゲイボルグ+2（貪食な罪、精霊石×1）
	【強化】竜鱗の大剣+2、竜槍ゲイボルグ+3	●竜槍ゲイボルグ+3（貪食な罪、精霊石×1）
	【ドロップ】水の神霊、スカウテンタクラー	–
	【ドロップ】ブルードラゴン	●アイスソード+1（寒冷の予兆、隕石×1、エンペラ×1、水の結晶×30）
	【強化】アイスソード	–
	【ドロップ】カーニボア	●オブシダンソード+1（静寂なる孤独、黒曜石×3、巨獣の爪×1、火の結晶×30）
	【強化】オブシダンソード	–
	【初期】最終皇帝	●デイブレード+1（定めし秩序、黒曜石×1、宝珠×1、金の結晶×20）
	【強化】デイブレード	●デイブレード+2（定めし秩序、黒曜石×3、宝珠×1、金の結晶×30）
	【強化】デイブレード+1	–
	【他】トレード	●ムーンライト+1（動乱突破、黒曜石×1、宝珠×1、土の結晶×20）
	【強化】ムーンライト　【他】トレード	●ムーンライト+2（動乱突破、黒曜石×3、宝珠×1、土の結晶×30）
	【強化】ムーンライト+1 【他】トレード	–
	【イベント】アヴァロン	●磨かれた大剣（規律の盟約、魔石×2、精霊石×20）
	【強化】墓場の大剣	●アルビオンソード（規律の盟約、黒曜石×1、鉄鉱石×5、精霊石×30）

▶両手剣続き

分類	名前	武器威力 / HP	命中補正 / 筋力	回避率 / 技術力	ガード率 / 運動性	行動防御 / 体力	特性 / 知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	五行 木	火	土	金	水	能力値上昇 / メカ技	固有技 / 引き継ぎ	価値
大剣	アルビオンソード	56	–	–	34%	後	オーバードライブ発生率アップ								–	–	–	–	–	–	–	
		100	10	6	6	6	6	6	8	12	8	4	4	4						タイガーブレイク	○	7
	エクスカリバー	80	–	–	34%	後	オーバードライブ発生率アップ								–	–	–	–	–	–	–	
		155	11	7	7	7	7	7	10	15	10	5	5	5						タイガーブレイク	○	8
	シャイニーブロッサム（※）	5	–	–	44%	後	術BPコスト－1								2	2	2	2	2	知力+3	気合強撃	
		5	2	1	1	1	4	1	1	1	1	–	–	–						–	○	5
刀	サムライソード	13	10	–	36%	–	–								–	–	–	–	–	–	–	
		10	2	2	4	2	2	2	4	3	3	1	1	1						急速追尾	○	3
	サムライソード+1	22	10	–	36%	–	–								–	–	–	–	–	–	–	
		25	3	3	5	3	3	3	6	4	4	2	2	2						急速追尾	○	4
	双龍刀	30	10	–	36%	–	–								–	–	–	–	–	–	–	
		45	4	4	7	4	4	4	7	5	5	2	2	2						急速追尾	○	5
	双龍刀+1	40	10	–	36%	–	–								–	–	–	–	–	–	–	
		75	5	5	8	5	5	5	10	7	7	3	3	3						急速追尾	○	6
	双龍刀+2	49	10	–	36%	–	–								–	–	–	–	–	–	–	
		100	6	6	10	6	6	6	12	8	8	4	4	4						急速追尾	○	7
	双龍刀+3	60	10	–	36%	–	–								–	–	–	–	–	–	–	
		135	7	7	11	7	7	7	13	9	9	4	4	4						急速追尾	○	8
	天羽々斬	27	10	–	34%	–	弱点攻撃時に威力+15%								–	–	–	–	–	–	–	
		45	4	7	4	4	4	4	7	5	5	2	2	2						アメイジングソード	○	5
	天羽々斬+1	36	10	–	34%	–	弱点攻撃時に威力+15%								–	–	–	–	–	–	–	
		75	5	8	5	5	5	5	10	7	7	3	3	3						アメイジングソード	○	6
	天羽々斬+2	43	10	–	34%	–	弱点攻撃時に威力+15%								–	–	–	–	–	–	–	
		100	6	10	6	6	6	6	12	8	8	4	4	4						アメイジングソード	○	7
	天羽々斬+3	53	10	–	34%	–	弱点攻撃時に威力+15%								–	–	–	–	–	–	–	
		135	7	11	7	7	7	7	13	9	9	4	4	4						アメイジングソード	○	8
	クレーンプリンセス	31	10	–	30%	前	技行動順－1								–	–	–	–	–	–	–	
		45	4	4	7	4	4	4	7	5	5	2	2	2						急速追尾	○	5
	クレーンプリンセス+1	42	10	–	30%	前	技行動順－1								–	–	–	–	–	–	–	
		75	5	5	8	5	5	5	10	7	7	3	3	3						急速追尾	○	6
	クレーンプリンセス+2	52	10	–	30%	前	技行動順－1								–	–	–	–	–	–	–	
		100	6	6	10	6	6	6	12	8	8	4	4	4						急速追尾	○	7
	クレーンプリンセス+3	64	10	–	30%	前	技行動順－1								–	–	–	–	–	–	–	
		135	7	7	11	7	7	7	13	9	9	4	4	4						急速追尾	○	8
	妖刀龍光	32	10	–	34%	前	ヘイトアップ								–	–	–	–	–	–	–	
		45	4	4	7	4	4	4	7	5	5	2	2	2						急速追尾	○	5
	妖刀龍光+1	43	10	–	34%	前	ヘイトアップ								–	–	–	–	–	–	–	
		75	5	5	8	5	5	5	10	7	7	3	3	3						急速追尾	○	6
	妖刀龍光+2	54	10	–	34%	前	ヘイトアップ								–	–	–	–	–	–	–	
		100	6	6	10	6	6	6	12	8	8	4	4	4						急速追尾	○	7
	妖刀龍光+3	66	10	–	34%	前	ヘイトアップ								–	–	–	–	–	–	–	
		135	7	7	11	7	7	7	13	9	9	4	4	4						急速追尾	○	8
	軽量サムライソード	11	10	–	40%	前	BPコスト－1								–	–	–	–	–	–	–	
		45	4	4	7	4	4	4	7	5	5	2	2	2						急速追尾	○	5
	東方不敗	30	10	–	42%	前	–								–	–	–	–	–	–	終の強撃	
		45	7	4	4	4	4	4	7	5	5	2	2	2						びっくりソード	○	5
	東方不敗+1	49	10	–	42%	前	–								–	–	–	–	–	–	終の強撃	
		100	10	6	6	6	6	6	12	8	8	4	4	4						びっくりソード	○	7
	東方不敗+2	70	10	–	42%	前	–								–	–	–	–	–	–	終の強撃	
		145	13	8	8	8	8	8	15	10	10	5	5	5						びっくりソード	○	9
	古刀	5	10	–	36%	–	–								–	–	–	–	–	–	–	
		5	2	1	1	1	1	1	1	1	1	–	–	–						なまくらブレード	○	2
	流星刀	22	10	–	34%	後	技行動順+1								3	–	–	–	–	–	–	
		25	5	3	3	3	3	3	6	4	4	2	2	2						びっくりソード	○	4
	流星刀+1	41	10	–	34%	後	技行動順+1								5	–	–	–	–	–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	10	7	7	3	3	3						びっくりソード	○	6
	流星刀+2	62	10	–	34%	後	技行動順+1								7	–	–	–	–	–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	13	9	9	4	4	4						びっくりソード	○	8
	鬼神刀	23	10	–	32%	–	攻撃対象のガード率－30%								–	–	–	–	–	–	–	
		25	3	3	5	3	3	3	6	4	4	2	2	2						神威クラッシュ	○	4
	鬼神刀+1	43	10	–	32%	–	攻撃対象のガード率－40%								–	–	–	–	–	–	–	
		75	5	5	8	5	5	5	10	7	7	3	3	3						神威クラッシュ	○	6
	鬼神刀+2	66	10	–	32%	–	攻撃対象のガード率－50%								–	–	–	–	–	–	–	
		135	7	7	11	7	7	7	13	9	9	4	4	4						神威クラッシュ	○	8
	月下美人	34	10	–	40%	前	BPコスト－1								–	–	–	–	–	–	–	
		75	5	8	5	5	5	5	10	7	7	3	3	3						アメイジングソード	○	6
	月下美人+1	57	10	–	40%	前	BPコスト－1								–	–	–	–	–	–	–	
		155	7	11	7	7	7	7	15	10	10	5	5	5						アメイジングソード	○	8
	七支刀	55	10	–	28%	–	弱点攻撃時に連携率+7%								–	–	–	–	–	–	–	
		100	6	6	10	6	6	6	12	8	8	4	4	4						急速追尾	○	7
	七支刀+1	81	10	–	28%	–	弱点攻撃時に連携率+7%								–	–	–	–	–	–	–	
		145	8	8	13	8	8	8	15	10	10	5	5	5						急速追尾	○	9
	丙子椒林剣	46	10	–	24%	前	連携終了時に連携率+10%								–	–	–	5	–	–	–	
		75	5	5	5	5	8	5	10	7	7	3	3	7						突撃ナイツ	○	6
	丙子椒林剣+1	84	10	–	24%	前	連携終了時に連携率+10%								–	–	–	8	–	–	–	
		145	8	8	8	8	13	8	15	10	10	5	5	10						突撃ナイツ	○	9
	妖刀ヒデヨシ	3	20	–	26%	–	ごく稀に即死級ダメージ								–	–	–	–	–	–	–	
		25	5	3	3	3	3	3	6	4	4	2	2	2						なまくらブレード	○	4

※：ネコアイテム。

攻略ガイド編

装備データ

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【強化】磨かれた大剣	●エクスカリバー（規律の盟約、黒曜石×2、宝珠×1、自然銀×2）
	【強化】アルビオンソード	—
	【イベント】アメイヤ編	—
	【強化】精霊の大剣 【他】トレードなど	●サムライソード+1（精霊石×5）
	【強化】サムライソード 【他】トレード	●双龍刀（秘めた闘志、鉄鉱石×3、精霊石×10） ●クレーンプリンセス（野生の要撃、鉄鉱石×3、精霊石×8、獣の骨×3） ●天羽々斬（幻想の真実、鉄鉱石×3、精霊石×8、フェザー×3） ●妖刀龍光（混沌たる憎悪、鉄鉱石×3、精霊石×8、叫びの根×3）
	【強化】サムライソード+1 【他】トレード	●双龍刀+1（秘めた闘志、魔石×1、精霊石×20、獣の爪×5） ●クレーンプリンセス+1（野生の要撃、魔石×1、魔獣の骨×1、蛇革×5） ●天羽々斬+1（幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、翼膜×5） ●妖刀龍光+1（混沌たる憎悪、魔石×1、魔獣の牙×1、翼膜×5）
	【強化】双龍刀 【他】トレード	●双龍刀+2（秘めた闘志、魔石×3、フェザー×10、精霊石×24） ●クレーンプリンセス+2（野生の要撃、魔石×3、魔獣の牙×1、獣の牙×10） ●天羽々斬+2（幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、フェザー×10） ●妖刀龍光+2（混沌たる憎悪、魔石×3、悪魔の血×1、獣の爪×10）
	【強化】双龍刀+1 【他】トレード	●双龍刀+3（秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、フェザー×12） ●クレーンプリンセス+3（野生の要撃、黒曜石×2、巨獣の爪×1、石クズ×12） ●天羽々斬+3（幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、獣の牙×12） ●妖刀龍光+3（混沌たる憎悪、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の爪×12）
	【強化】双龍刀+2 【他】トレード	—
	【強化】サムライソード+1、グレイブ	●天羽々斬+1（幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、翼膜×5） ●グレイブ（貪食な罪、雑木×1）
	【強化】双龍刀、天羽々斬、グレイブ+1	●天羽々斬+2（幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、フェザー×10） ●グレイブ+1（貪食な罪、獣の骨×1）
	【強化】双龍刀+1、天羽々斬+1、グレイブ+2	●天羽々斬+3（幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、獣の牙×12） ●グレイブ+2（貪食な罪、石クズ×1）
	【強化】双龍刀+2、天羽々斬+2、グレイブ+3	●グレイブ+3（貪食な罪、獣の骨×1）
	【強化】サムライソード+1、フォセ、斬馬刀	●クレーンプリンセス+1（野生の要撃、魔石×1、魔獣の骨×1、蛇革×5） ●フォセ（憤怒な罪、翼膜×1） ●斬馬刀（貪食な罪、獣の牙×1）
	【強化】双龍刀、クレーンプリンセス、フォセ+1	●クレーンプリンセス+2（野生の要撃、魔石×3、魔獣の牙×1、獣の牙×10） ●フォセ+1（憤怒な罪、石クズ×1） ●斬馬刀+1（貪食な罪、獣の骨×1）
	【強化】双龍刀+1、クレーンプリンセス+1、フォセ+2	●クレーンプリンセス+3（野生の要撃、黒曜石×2、巨獣の爪×1、石クズ×12） ●フォセ+2（憤怒な罪、獣の骨×1） ●斬馬刀+2（貪食な罪、獣の爪×1）
	【強化】双龍刀+2、クレーンプリンセス+2、フォセ+3	●フォセ+3（憤怒な罪、獣の牙×1） ●斬馬刀+3（貪食な罪、獣の骨×1）
	【強化】サムライソード+1	●妖刀龍光+1（混沌たる憎悪、魔石×1、魔獣の牙×1、翼膜×5）
	【強化】双龍刀、妖刀龍光	●妖刀龍光+2（混沌たる憎悪、魔石×3、悪魔の血×1、獣の爪×10）
	【強化】双龍刀+1、妖刀龍光+1	●妖刀龍光+3（混沌たる憎悪、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の爪×12）
	【強化】双龍刀+2、妖刀龍光+2	—
	【強化】軽量ツヴァイハンダー、守衛矛 【せんせい】O・T・K	●軽量ツヴァイハンダー（憤怒な罪、獣の牙×1） ●守衛矛（貪食な罪、獣の骨×1）
	【ドロップ】エウロス	●東方不敗+1（盾の護り、黒曜石×1、悪魔の血×1、火の結晶×20）
	【強化】東方不敗	●東方不敗+2（盾の護り、黒曜石×3、巨獣の爪×1、火の結晶×30）
	【強化】東方不敗+1	—
	【ドロップ】機人・狂恋フレッド、霊機・牛若丸	●流星刀（疾風の胎動、精霊石×5、翼膜×1）
	【強化】古刀	●流星刀+1（疾風の胎動、魔石×2、魔獣の牙×1、翼膜×5）
	【強化】流星刀	●流星刀+2（疾風の胎動、黒曜石×3、巨獣の爪×1、木の結晶×24）
	【強化】流星刀+1	—
	【ドロップ】霊機・弁慶	●鬼神刀+1（動乱突破、魔石×2、悪魔の血×1、獣の牙×5）
	【強化】鬼神刀	●鬼神刀+2（動乱突破、黒曜石×3、巨獣の牙×1、悪魔の血×2）
	【強化】鬼神刀+1	—
	【ドロップ】ガルガンチュア	●月下美人+1（天才の発想、黒曜石×3、巨獣の牙×1、筒状花×1）
	【強化】月下美人	—
	【ドロップ】ハニストン	●七支刀+1（思い描く理想、隕石×1、巨獣の爪×1、獣の牙×20）
	【強化】七支刀	—
	【ドロップ】ゴールドドラゴン	●丙子椒林剣+1（大いなる野望、隕石×1、巨獣の骨×1、フェザー×20）
	【強化】丙子椒林剣	—
	【イベント】プロヴィデンス	—

▶両手剣続き

分類	名前	武器威力	命中補正	回避率	ガード率	行動防御	特性						五行 木	火	土	金	水			能力値上昇	固有技	
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性						冷耐性	雷耐性	メカ技	引き継ぎ	価値
刀	魔刀イエヤス	7	40	–	26%	–	稀に即死級ダメージ						–	–	–	–	–			–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	10	7	7	3						3	3	なまくらブレード	○	6
	邪刀ノブナガ	14	60	–	26%	–	時々即死級ダメージ						–	–	–	–	–			–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	13	9	9	4						4	4	なまくらブレード	○	8
薙刀	矛	12	–	–	42%	前	–						–	–	–	–	–			–	–	
		10	4	2	2	2	2	2	3	3	4	1						1	1	回転斬り	○	3
	矛+1	20	–	–	42%	前	–						–	–	–	–	–			–	–	
		25	5	3	3	3	3	3	4	4	6	2						2	2	回転斬り	○	4
	なぎなた	28	–	–	42%	前	–						–	–	–	–	–			–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2						2	2	回転斬り	○	5
	なぎなた+1	38	–	–	42%	前	–						–	–	–	–	–			–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	7	7	10	3						3	3	回転斬り	○	6
	なぎなた+2	47	–	–	42%	前	–						–	–	–	–	–			–	–	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4						4	4	回転斬り	○	7
	なぎなた+3	57	–	–	42%	前	–						–	–	–	–	–			–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	9	9	13	4						4	4	回転斬り	○	8
	グレイブ	25	–	–	40%	前	弱点攻撃時に威力+15%						–	–	–	–	–			–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2						2	2	回転斬り	○	5
	グレイブ+1	34	–	–	40%	前	弱点攻撃時に威力+15%						–	–	–	–	–			–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	7	7	10	3						3	3	回転斬り	○	6
	グレイブ+2	42	–	–	40%	前	弱点攻撃時に威力+15%						–	–	–	–	–			–	–	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4						4	4	回転斬り	○	7
	グレイブ+3	50	–	–	40%	前	弱点攻撃時に威力+15%						–	–	–	–	–			–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	9	9	13	4						4	4	回転斬り	○	8
	ハルベルト	26	–	–	40%	前	連携率+2%						–	–	–	–	–			–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2						2	2	びっくりソード	○	5
	ハルベルト+1	35	–	–	40%	前	連携率+2%						–	–	–	–	–			–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	7	7	10	3						3	3	びっくりソード	○	6
	ハルベルト+2	43	–	–	40%	前	連携率+2%						–	–	–	–	–			–	–	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4						4	4	びっくりソード	○	7
	ハルベルト+3	52	–	–	40%	前	連携率+2%						–	–	–	–	–			–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	9	9	13	4						4	4	びっくりソード	○	8
	斬馬刀	29	–	–	36%	前	技行動順−1						–	–	–	–	–			–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2						2	2	回転斬り	○	5
	斬馬刀+1	40	–	–	36%	前	技行動順−1						–	–	–	–	–			–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	7	7	10	3						3	3	回転斬り	○	6
	斬馬刀+2	50	–	–	36%	前	技行動順−1						–	–	–	–	–			–	–	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4						4	4	回転斬り	○	7
	斬馬刀+3	61	–	–	36%	前	技行動順−1						–	–	–	–	–			–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	9	9	13	4						4	4	回転斬り	○	8
	守衛矛	11	–	–	46%	前	BPコスト−1						4	–	–	–	–			–	ミラーシェイド	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2						2	2	回転斬り	○	5
	竜槍ゲイボルグ	31	–	–	36%	前	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率+10%						–	–	–	–	–			–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2						2	2	びっくりソード	○	5
	竜槍ゲイボルグ+1	42	–	–	36%	前	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率+10%						–	–	–	–	–			–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	7	7	10	3						3	3	びっくりソード	○	6
	竜槍ゲイボルグ+2	65	–	–	36%	前	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率+10%						–	–	–	–	–			–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	9	9	13	4						4	4	びっくりソード	○	8
	竜槍ゲイボルグ+3	78	–	–	36%	前	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率+10%						–	–	–	–	–			–	–	
		145	13	8	8	8	8	8	10	10	15	5						5	5	びっくりソード	○	9
	翼の槍	20	–	–	40%	後	技行動順+1						–	–	–	3	–			–	乱高下	
		25	5	3	3	3	3	3	4	4	6	2						2	4	回転斬り	○	4
	翼の槍+1	39	–	–	40%	後	技行動順+1						–	–	–	5	–			–	乱高下	
		75	8	5	5	5	5	5	7	7	10	3						3	7	回転斬り	○	6
	翼の槍+2	59	–	–	40%	後	技行動順+1						–	–	–	7	–			–	乱高下	
		135	11	7	7	7	7	7	9	9	13	4						4	9	回転斬り	○	8
	闘神の矛	44	–	–	36%	前	オーバードライブ発生率アップ						–	–	–	–	–			–	–	
		75	8	5	5	5	5	5	7	7	10	3						3	3	びっくりソード	○	6
	闘神の矛+1	67	–	–	36%	前	オーバードライブ発生率アップ						–	–	–	–	–			–	–	
		135	11	7	7	7	7	7	9	9	13	4						4	4	びっくりソード	○	8
	冥槍マリストリク	34	–	–	44%	前	–						–	5	–	–	–			知力+4、集中力+5	魂の歌	
		75	5	5	8	5	9	10	7	7	10	7						3	3	ドンヒット	○	6
	冥槍マリストリク+1	50	–	–	44%	前	–						–	7	–	–	–			知力+5、集中力+7	魂の歌	
		135	7	7	11	7	12	14	9	9	13	9						4	4	ドンヒット	○	8
	青龍偃月刀	55	–	–	42%	後	–						–	–	–	–	6			–	クイックタイム	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4						8	4	ムーンスクレイバー	○	7
	青龍偃月刀+1	81	–	–	42%	後	–						–	–	–	–	8			–	クイックタイム	
		145	13	8	8	8	8	8	10	10	15	5						10	5	ムーンスクレイバー	○	9
	ローエングリン	29	–	–	40%	前	詠唱中の敵に威力+20%						–	–	–	–	–			–	–	
		45	7	4	4	4	4	4	5	5	7	2						2	2	回転斬り	○	5
	ローエングリン+1	50	–	–	40%	前	詠唱中の敵に威力+20%						–	–	–	–	–			–	–	
		100	10	6	6	6	6	6	8	8	12	4						4	4	回転斬り	○	7
	ローエングリン+2	73	–	–	40%	前	詠唱中の敵に威力+20%						–	–	–	–	–			–	–	
		145	13	8	8	8	8	8	10	10	15	5						5	5	回転斬り	○	9

	主な入手方法	強化先(必要な概念と素材)
	【イベント】プロヴィデンス	–
	【イベント】プロヴィデンス	–
	【強化】精霊の大剣 【他】トレードなど	●矛+1(精霊石×5)
	【強化】矛 【ドロップ】血に飢えた女 【他】トレード	●なぎなた(秘めた闘志、鉄鉱石×3、精霊石×10) ●斬馬刀(野生の要撃、鉄鉱石×3、精霊石×8、獣の牙×3) ●グレイブ(幻想の真実、鉄鉱石×3、精霊石×8、雑木×3) ●ハルベルト(他者との共生、鉄鉱石×3、精霊石×8、フェザー×3)
	【強化】矛+1 【他】トレード	●なぎなた+1(秘めた闘志、魔石×1、精霊石×20、雑木×5) ●斬馬刀+1(野生の要撃、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の骨×5) ●グレイブ+1(幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、獣の骨×5) ●ハルベルト+1(他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、翼膜×5)
	【強化】なぎなた 【他】トレード	●なぎなた+2(秘めた闘志、魔石×3、獣の牙×10、木の結晶×20) ●斬馬刀+2(野生の要撃、魔石×3、魔獣の牙×1、獣の爪×10) ●グレイブ+2(幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、石クズ×10) ●ハルベルト+2(他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、獣の爪×10)
	【強化】なぎなた+1 【他】トレード	●なぎなた+3(秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、蛇革×12) ●斬馬刀+3(野生の要撃、黒曜石×2、巨獣の爪×1、獣の骨×12) ●グレイブ+3(幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、獣の骨×12) ●ハルベルト+3(他者との共生、黒曜石×2、巨獣の牙×1、雑木×12)
	【強化】なぎなた+2 【他】トレード	–
	【強化】矛+1、天羽々斬	●グレイブ+1(幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、獣の骨×5) ●天羽々斬(嫉妬な罪、フェザー×1)
	【強化】なぎなた、グレイブ、天羽々斬+1	●グレイブ+2(幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、石クズ×10) ●天羽々斬+1(嫉妬な罪、翼膜×1)
	【強化】なぎなた+1、グレイブ+1、天羽々斬+2	●グレイブ+3(幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、獣の骨×12) ●天羽々斬+2(嫉妬な罪、フェザー×1)
	【強化】なぎなた+2、グレイブ+2、天羽々斬+3	●天羽々斬+3(嫉妬な罪、獣の牙×1)
	【強化】矛+1、クレイモア	●ハルベルト+1(他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、翼膜×5) ●クレイモア(憤怒な罪、獣の骨×1)
	【強化】なぎなた、ハルベルト、クレイモア+1	●ハルベルト+2(他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、獣の爪×10) ●クレイモア+1(憤怒な罪、獣の骨×1)
	【強化】なぎなた+1、ハルベルト+1、クレイモア+2	●ハルベルト+3(他者との共生、黒曜石×2、巨獣の牙×1、雑木×12) ●クレイモア+2(憤怒な罪、雑木×1)
	【強化】なぎなた+2、ハルベルト+2、クレイモア+3	●クレイモア+3(憤怒な罪、獣の骨×1)
	【強化】矛+1、フォセ、クレーンプリンセス	●斬馬刀+1(野生の要撃、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の骨×5) ●フォセ(憤怒な罪、翼膜×1) ●クレーンプリンセス(嫉妬な罪、獣の骨×1)
	【強化】なぎなた、斬馬刀、フォセ+1	●斬馬刀+2(野生の要撃、魔石×3、魔獣の牙×1、獣の爪×10) ●フォセ+1(憤怒な罪、石クズ×1) ●クレーンプリンセス+1(嫉妬な罪、蛇革×1)
	【強化】なぎなた+1、斬馬刀+1、フォセ+2	●斬馬刀+3(野生の要撃、黒曜石×2、巨獣の爪×1、獣の骨×12) ●フォセ+2(憤怒な罪、獣の骨×1) ●クレーンプリンセス+2(嫉妬な罪、獣の牙×1)
	【強化】なぎなた+2、斬馬刀+2、フォセ+3	●フォセ+3(憤怒な罪、獣の牙×1) ●クレーンプリンセス+3(嫉妬な罪、石クズ×1)
	【強化】軽量ツヴァイハンダー、軽量サムライソード	●軽量ツヴァイハンダー(憤怒な罪、獣の牙×1) ●軽量サムライソード(嫉妬な罪、獣の牙×1)
	【強化】竜鱗の大剣 【ドロップ】ダークフォレスト	●竜槍ゲイボルグ+1(権威の詩示、魔石×2、竜鱗×1、精霊石×20) ●竜鱗の大剣(憤怒な罪、精霊石×1)
	【強化】竜槍ゲイボルグ、竜鱗の大剣+1	●竜槍ゲイボルグ+2(権威の詩示、黒曜石×2、竜鱗×1、自然銀×2) ●竜鱗の大剣+1(憤怒な罪、精霊石×1)
	【強化】竜槍ゲイボルグ+1、竜鱗の大剣+2	●竜槍ゲイボルグ+3(権威の詩示、隕石×1、竜鱗×1、精霊石×40) ●竜鱗の大剣+2(憤怒な罪、精霊石×1)
	【強化】竜槍ゲイボルグ+2、竜鱗の大剣+3	●竜鱗の大剣+3(憤怒な罪、精霊石×1)
	【ドロップ】呪いの王	●翼の槍+1(疾風の胎動、魔石×2、魔獣の牙×1、フェザー×5)
	【強化】翼の槍	●翼の槍+2(疾風の胎動、黒曜石×3、巨獣の骨×1、フェザー×12)
	【強化】翼の槍+1	–
	【ドロップ】霊機・スサノオ	●闘神の矛+1(規律の盟約、黒曜石×3、巨獣の爪×1、ゼラチン×2)
	【強化】闘神の矛	–
	【ドロップ】火の神霊、サラマンダー、レッドドラゴン	●冥槍マリストリク+1(術の深奥、黒曜石×3、宝珠×1、土の結晶×24)
	【強化】冥槍マリストリク	–
	【イベント】マーレ・ノストラム	●青龍偃月刀+1(術の深奥、巨獣の爪×3、竜鱗×1、水の結晶×30)
	【強化】青龍偃月刀	–
	【イベント】クロウレルム	●ローエングリン+1(キラキラ光る、黒曜石×1、魔獣の骨×1、金の結晶×20)
	【強化】ローエングリン	●ローエングリン+2(キラキラ光る、超合金×1、巨獣の牙×1、木の結晶×30)
	【強化】ローエングリン+1	–

片手銃

分類	名前	武器威力	命中補正	回避率	ガード率	行動防御	特性					五行 木 火 土 金 水			能力値上昇	固有技	
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技	引き継ぎ	価値
片手銃	年代物の銃	2	−	24%	−	−	−					− − − − −			−	−	
		5	1	1	1	1	2	1	1	1	1	−	−	−	オンボロ鉄砲	○	2
	魔銃	10	−	20%	−	前	−					− − − − −			−	−	
		10	2	2	2	2	4	2	3	3	4	1	1	1	AI射撃	○	3
	魔銃＋1	18	−	20%	−	前	−					− − − − −			−	−	
		25	3	3	3	3	5	3	4	4	6	2	2	2	AI射撃	○	4
	禅銃	26	−	24%	−	前	−					− − − − −			−	−	
		45	4	4	4	4	7	4	5	5	7	2	2	2	AI射撃	○	5
	禅銃＋1	36	−	24%	−	前	−					− − − − −			−	−	
		75	5	5	5	5	8	5	7	7	10	3	3	3	AI射撃	○	6
	禅銃＋2	45	−	24%	−	前	−					− − − − −			−	−	
		100	6	6	6	6	10	6	8	8	12	4	4	4	AI射撃	○	7
	禅銃＋3	55	−	24%	−	前	−					− − − − −			−	−	
		135	7	7	7	7	11	7	9	9	13	4	4	4	AI射撃	○	8
	ブラックイーグル	10	−	24%	−	−	−					− − − − −			−	−	
		10	2	4	2	2	2	2	3	3	4	1	1	1	水鉄砲	○	3
	ブラックイーグル＋1	18	−	24%	−	−	−					− − − − −			−	−	
		25	3	5	3	3	3	3	4	4	6	2	2	2	水鉄砲	○	4
	ブラックイーグルSP	26	−	20%	−	後	命中率＋20%					− − − − −			−	−	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2	水鉄砲	○	5
	ブラックイーグルSP2	36	−	20%	−	後	命中率＋20%					− − − − −			−	−	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	10	3	3	3	水鉄砲	○	6
	ブラックイーグルSP3	45	−	20%	−	後	命中率＋20%					− − − − −			−	−	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	12	4	4	4	水鉄砲	○	7
	ブラックイーグルSP4	55	−	20%	−	後	命中率＋20%					− − − − −			−	−	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	13	4	4	4	水鉄砲	○	8
	ブランダーガン	23	−	22%	−	−	弱点攻撃時に威力＋15%					− − − − −			−	−	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2	氷結弾	○	5
	ブランダーガン＋1	32	−	22%	−	−	弱点攻撃時に威力＋15%					− − − − −			−	−	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	10	3	3	3	氷結弾	○	6
	ブランダーガン＋2	40	−	22%	−	−	弱点攻撃時に威力＋15%					− − − − −			−	−	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	12	4	4	4	氷結弾	○	7
	ブランダーガン＋3	48	−	22%	−	−	弱点攻撃時に威力＋15%					− − − − −			−	−	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	13	4	4	4	氷結弾	○	8
	ペンドラゴン	24	−	22%	−	−	連携率＋2%					− − − − −			−	−	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2	強制冷却	○	5
	ペンドラゴン＋1	33	−	22%	−	−	連携率＋2%					− − − − −			−	−	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	10	3	3	3	強制冷却	○	6
	ペンドラゴン＋2	41	−	22%	−	−	連携率＋2%					− − − − −			−	−	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	12	4	4	4	強制冷却	○	7
	ペンドラゴン＋3	50	−	22%	−	−	連携率＋2%					− − − − −			−	−	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	13	4	4	4	強制冷却	○	8
	ブラスターガン	24	−	22%	−	−	5ターン目以降BPコスト−1					− − − − −			−	−	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2	ヘッジホグシステム	○	5
	ブラスターガン＋1	33	−	22%	−	−	5ターン目以降BPコスト−1					− − − − −			−	−	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	10	3	3	3	ヘッジホグシステム	○	6
	ブラスターガン＋2	41	−	22%	−	−	5ターン目以降BPコスト−1					− − − − −			−	−	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	12	4	4	4	ヘッジホグシステム	○	7
	ブラスターガン＋3	50	−	22%	−	−	5ターン目以降BPコスト−1					− − − − −			−	−	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	13	4	4	4	ヘッジホグシステム	○	8
	プリンセスガード	22	−	30%	−	後	−					− − − − −			−	−	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2	支援狙撃	○	5
	プリンセスガード＋1	31	−	30%	−	後	−					− − − − −			−	−	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	10	3	3	3	支援狙撃	○	6
	プリンセスガード＋2	38	−	30%	−	後	−					− − − − −			−	−	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	12	4	4	4	支援狙撃	○	7
	プリンセスガード＋3	46	−	30%	−	後	−					− − − − −			−	−	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	13	4	4	4	支援狙撃	○	8
	魔銃弐式	10	−	28%	−	前	BPコスト−1					− − − − −			−	−	
		45	4	4	4	4	7	4	5	5	7	2	2	2	支援狙撃	○	6
	古いラッパ銃	2	−	24%	−	−	−					− − − − −			−	−	
		5	1	1	1	1	2	1	1	1	1	−	−	−	オンボロ鉄砲	○	2
	クイーンズスピーチ	27	−	24%	−	−	−					4 − − − −			−	グラビティバインド	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2	氷結弾	○	5
	クイーンズスピーチ＋1	38	−	24%	−	−	−					5 − − − −			−	グラビティバインド	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	10	3	3	3	氷結弾	○	6
	クイーンズスピーチ＋2	59	−	24%	−	−	−					7 − − − −			−	グラビティバインド	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	13	4	4	4	氷結弾	○	8
	グリムホルン	39	−	20%	−	−	攻撃対象のガード率−30%					− − − − −			−	集中散らし	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	10	3	3	3	重水砲	○	6
	グリムホルン＋1	61	−	20%	−	−	攻撃対象のガード率−40%					− − − − −			−	集中散らし	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	13	4	4	4	重水砲	○	8
	グリムホルン＋2	72	−	20%	−	−	攻撃対象のガード率−40%					− − − − −			−	集中散らし	
		145	8	13	8	8	8	8	10	10	15	5	5	5	重水砲	○	9
	シルバーリリィ	16	−	26%	−	前	−					− − − − 3			知力＋2、集中力＋3	激痛	
		25	3	5	3	3	5	6	4	4	6	2	4	2	強制冷却	○	4

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【ドロップ】コンテナ系　【他】トレード	－
	【ドロップ】風民ナホイ　【他】トレード など	●魔銃＋1（精霊石×5）
	【強化】魔銃　【他】トレード	●禅銃（秘めた闘志、鉄鉱石×3、精霊石×10）　●ブラックイーグルSP（時を刻む社会、鉄鉱石×3、石クズ×5、火の結晶×8）　●ブランダーガン（幻想の真実、鉄鉱石×3、精霊石×8、雑木×3）　●ブラスターガン（科学的分析、鉄鉱石×3、石クズ×5、蛇革×3）　●ペンドラゴン（他者との共生、鉄鉱石×3、精霊石×8、フェザー×3）
	【強化】魔銃＋1、ブラックイーグル＋1　【他】トレード	●禅銃＋1（秘めた闘志、魔石×1、石クズ×5、獣の骨×5）　●ブラックイーグルSP2（時を刻む社会、魔石×1、魔獣の牙×1、獣の牙×5）　●ブランダーガン＋1（幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、ヤシの実×2）　●ブラスターガン＋1（科学的分析、魔石×1、魔獣の爪×1、自然銀×1）　●ペンドラゴン＋1（他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の牙×5）
	【強化】禅銃、ブラックイーグルSP、ブランダーガン　【他】トレード	●禅銃＋2（秘めた闘志、魔石×3、叫びの根×10、金の結晶×20）　●ブラックイーグルSP3（時を刻む社会、魔石×3、翼膜×10、石クズ×10）　●ブランダーガン＋2（幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、獣の牙×10）　●ブラスターガン＋2（科学的分析、魔石×3、自然銀×1、精霊石×24）　●ペンドラゴン＋2（他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、ヤシの実×2）
	【強化】禅銃＋1、ブラックイーグルSP2、ブランダーガン＋1　【他】トレード	●禅銃＋3（秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、石クズ×12）　●ブラックイーグルSP4（時を刻む社会、黒曜石×2、巨獣の牙×1、蛇革×12）　●ブランダーガン＋3（幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、叫びの根×12）　●ブラスターガン＋3（科学的分析、黒曜石×2、巨獣の骨×1、ゼラチン×2）　●ペンドラゴン＋3（他者との共生、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の牙×12）
	【強化】禅銃＋2、ブラックイーグルSP3、ブラスターガン＋2　【他】トレード	－
	【初期】シウグナス、フォルミナ フランクリン、ボウ　【他】トレード　など	●ブラックイーグル＋1（精霊石×5）
	【強化】ブラックイーグル　【他】トレード　など	●禅銃（秘めた闘志、鉄鉱石×3、精霊石×10）　●ブラックイーグルSP（時を刻む社会、鉄鉱石×3、石クズ×5、火の結晶×8）　●ブランダーガン（幻想の真実、鉄鉱石×3、精霊石×8、雑木×3）　●ブラスターガン（科学的分析、鉄鉱石×3、石クズ×5、蛇革×3）　●ペンドラゴン（他者との共生、鉄鉱石×3、精霊石×8、フェザー×3）
	【強化】魔銃＋1、ブラックイーグル＋1　【他】トレード　など	●禅銃＋1（秘めた闘志、魔石×1、石クズ×5、獣の骨×5）　●ブラックイーグルSP2（時を刻む社会、魔石×1、魔獣の牙×1、獣の牙×5）　●ブランダーガン＋1（幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、ヤシの実×2）　●ブラスターガン＋1（科学的分析、魔石×1、魔獣の爪×1、自然銀×1）　●ペンドラゴン＋1（他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の牙×5）
	【強化】禅銃、ブラックイーグルSP、ブランダーガン　【他】トレード	●禅銃＋2（秘めた闘志、魔石×3、叫びの根×10、金の結晶×20）　●ブラックイーグルSP3（時を刻む社会、魔石×3、翼膜×10、石クズ×10）　●ブランダーガン＋2（幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、獣の牙×10）　●ブラスターガン＋2（科学的分析、魔石×3、自然銀×1、精霊石×24）　●ペンドラゴン＋2（他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、ヤシの実×2）
	【強化】禅銃＋1、ブラックイーグルSP2、ブランダーガン＋1　【他】トレード	●禅銃＋3（秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、石クズ×12）　●ブラックイーグルSP4（時を刻む社会、黒曜石×2、巨獣の牙×1、蛇革×12）　●ブランダーガン＋3（幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、叫びの根×12）　●ブラスターガン＋3（科学的分析、黒曜石×2、巨獣の骨×1、ゼラチン×2）　●ペンドラゴン＋3（他者との共生、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の牙×12）
	【強化】禅銃＋2、ブラックイーグルSP3、ブラスターガン＋2　【他】トレード	－
	【強化】魔銃＋1、ブラックイーグル＋1【ドロップ】海賊ゲルド、色欲の塔主　など	●禅銃＋1（秘めた闘志、魔石×1、石クズ×5、獣の骨×5）　●ブラックイーグルSP2（時を刻む社会、魔石×1、魔獣の牙×1、獣の牙×5）　●ブランダーガン＋1（幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、ヤシの実×2）　●ブラスターガン＋1（科学的分析、魔石×1、魔獣の爪×1、自然銀×1）　●ペンドラゴン＋1（他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の牙×5）
	【強化】禅銃、ブラックイーグルSP、ブランダーガン	●禅銃＋2（秘めた闘志、魔石×3、叫びの根×10、金の結晶×20）　●ブラックイーグルSP3（時を刻む社会、魔石×3、翼膜×10、石クズ×10）　●ブランダーガン＋2（幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、獣の牙×10）　●ブラスターガン＋2（科学的分析、魔石×3、自然銀×1、精霊石×24）　●ペンドラゴン＋2（他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、ヤシの実×2）
	【強化】禅銃＋1、ブラックイーグルSP2、ブランダーガン＋1	●禅銃＋3（秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、石クズ×12）　●ブラックイーグルSP4（時を刻む社会、黒曜石×2、巨獣の牙×1、蛇革×12）　●ブランダーガン＋3（幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、叫びの根×12）　●ブラスターガン＋3（科学的分析、黒曜石×2、巨獣の骨×1、ゼラチン×2）　●ペンドラゴン＋3（他者との共生、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の牙×12）
	【強化】禅銃＋2、ブラックイーグルSP3、ブラスターガン＋2	－
	【強化】魔銃＋1、ブラックイーグル＋1　【ドロップ】ハンター	●禅銃＋1（秘めた闘志、魔石×1、石クズ×5、獣の骨×5）　●ブラックイーグルSP2（時を刻む社会、魔石×1、魔獣の牙×1、獣の牙×5）　●ブランダーガン＋1（幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、ヤシの実×2）　●ブラスターガン＋1（科学的分析、魔石×1、魔獣の爪×1、自然銀×1）　●ペンドラゴン＋1（他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の牙×5）
	【強化】禅銃、ブラックイーグルSP、ブランダーガン	●禅銃＋2（秘めた闘志、魔石×3、叫びの根×10、金の結晶×20）　●ブラックイーグルSP3（時を刻む社会、魔石×3、翼膜×10、石クズ×10）　●ブランダーガン＋2（幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、獣の牙×10）　●ブラスターガン＋2（科学的分析、魔石×3、自然銀×1、精霊石×24）　●ペンドラゴン＋2（他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、ヤシの実×2）
	【強化】禅銃＋1、ブラックイーグルSP2、ブランダーガン＋1	●禅銃＋3（秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、石クズ×12）　●ブラックイーグルSP4（時を刻む社会、黒曜石×2、巨獣の牙×1、蛇革×12）　●ブランダーガン＋3（幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、叫びの根×12）　●ブラスターガン＋3（科学的分析、黒曜石×2、巨獣の骨×1、ゼラチン×2）　●ペンドラゴン＋3（他者との共生、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の牙×12）
	【強化】禅銃＋2、ブラックイーグルSP3、ブラスターガン＋2	－
	【強化】魔銃＋1、ブラックイーグル＋1【ドロップ】スペースイェーガー　など	●禅銃＋1（秘めた闘志、魔石×1、石クズ×5、獣の骨×5）　●ブラックイーグルSP2（時を刻む社会、魔石×1、魔獣の牙×1、獣の牙×5）　●ブランダーガン＋1（幻想の真実、魔石×1、魔獣の爪×1、ヤシの実×2）　●ブラスターガン＋1（科学的分析、魔石×1、魔獣の爪×1、自然銀×1）　●ペンドラゴン＋1（他者との共生、魔石×1、魔獣の骨×1、獣の牙×5）
	【強化】禅銃、ブラックイーグルSP、ブランダーガン	●禅銃＋2（秘めた闘志、魔石×3、叫びの根×10、金の結晶×30）　●ブラックイーグルSP3（時を刻む社会、魔石×3、翼膜×10、石クズ×10）　●ブランダーガン＋2（幻想の真実、魔石×3、自然銀×1、獣の牙×10）　●ブラスターガン＋2（科学的分析、魔石×3、自然銀×1、精霊石×24）　●ペンドラゴン＋2（他者との共生、魔石×3、魔獣の爪×1、ヤシの実×2）
	【強化】禅銃＋1、ブラックイーグルSP2、ブランダーガン＋1	●禅銃＋3（秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、石クズ×12）　●ブラックイーグルSP4（時を刻む社会、黒曜石×2、巨獣の牙×1、蛇革×12）　●ブランダーガン＋3（幻想の真実、黒曜石×2、巨獣の骨×1、叫びの根×12）　●ブラスターガン＋3（科学的分析、黒曜石×2、巨獣の骨×1、ゼラチン×2）　●ペンドラゴン＋3（他者との共生、黒曜石×2、巨獣の牙×1、獣の牙×12）
	【強化】禅銃＋2、ブラックイーグルSP3、ブラスターガン＋2	－
	【ドロップ】機人・妄執フレッド、霊機・イワナガヒメ	●プリンセスガード＋1（盾の護り、魔石×2、自然銀×1、獣の牙×5）
	【強化】プリンセスガード	●プリンセスガード＋2（盾の護り、黒曜石×1、舌状花×2、水の結晶×20）
	【強化】プリンセスガード＋1	●プリンセスガード＋3（盾の護り、黒曜石×2、巨獣の骨×1、土の結晶×24）
	【強化】プリンセスガード＋2	－
	【せんせい】連携数チャレンジ	－
	【ドロップ】霊機・コノハナサクヤ【イベント】ヨミ	●クイーンズスピーチ（術の深奥、鉄鉱石×3、精霊石×8、舌状花×1）　●グリムホルン（動乱突破、魔石×2、悪魔の血×1、叫びの根×5）
	【強化】古いラッパ銃	●クイーンズスピーチ＋1（術の深奥、魔石×2、魔獣の牙×1）
	【強化】クイーンズスピーチ	●クイーンズスピーチ＋2（術の深奥、黒曜石×3、筒状花×2、木の結晶×24）
	【強化】クイーンズスピーチ＋1	－
	【強化】古いラッパ銃	●グリムホルン＋1（動乱突破、黒曜石×3、巨獣の骨×1、叫びの根×12）
	【強化】グリムホルン	●グリムホルン＋2（動乱突破、超合金×1、巨獣の爪×1、叫びの根×20）
	【強化】グリムホルン＋1	－
	【ドロップ】暗殺者　【せんせい】終わらぬ詠唱	●シルバーリリィ＋1（術の深奥、魔石×2、魔獣の骨×1、舌状花×2）

片手剣
両手剣
片手銃
両手銃
モンスター固有の武器
主防具
モンスター固有の主防具
副防具

▶片手銃続き

分類	名前	武器威力	命中補正	回避率	ガード率	行動防御	特性								五行 木	火	土	金	水	能力値上昇	固有技	
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性						メカ技	引き継ぎ	価値
片手銃	シルバーリリィ+1	32	−	26%	−	前	−								−	−	−	−	5	知力+3、集中力+5	激痛	
		75	5	8	5	5	8	10	7	7	10	3	7	3						強制冷却	○	6
	シルバーリリィ+2	48	−	26%	−	前	−								−	−	−	−	7	知力+4、集中力+7	激痛	
		135	7	11	7	7	11	14	9	9	13	4	9	4						強制冷却	○	8
	デュエルガン	51	−	20%	−	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率+10%								−	−	−	−	−	−	−	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	12	4	4	4						重水砲	○	7
	デュエルガン+1	75	−	20%	−	後	バトルメンバーが不足するごとに連携始動時連携率+10%								−	−	−	−	−	−	−	
		145	8	13	8	8	8	8	10	10	15	5	5	5						重水砲	○	9
	ヴェクターレイ	26	−	22%	−	後	技行動順+1								−	−	−	−	−	−	−	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2						論理爆弾	○	5
	ヴェクターレイ+1	46	−	22%	−	後	技行動順+1								−	−	−	−	−	−	−	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	12	4	4	4						論理爆弾	○	7
	エグゼクター	67	−	22%	−	後	技行動順+1								−	−	−	−	−	−	−	
		145	8	13	8	8	8	8	10	10	15	5	5	5						論理爆弾	○	9
	ベヒーモス	38	−	28%	−	前	リザーブ解除時に威力+20%								−	−	−	−	−	−	−	
		75	5	5	5	5	8	5	7	7	10	3	3	3						AI射撃	○	6
	ベヒーモス+1	70	−	28%	−	前	リザーブ解除時に威力+20%								−	−	−	−	−	−	−	
		145	8	8	8	8	13	8	10	10	15	5	5	5						AI射撃	○	9
	レムリア	47	−	30%	−	前	オーバードライブ発生率アップ								−	−	−	−	−	−	誰よりも遅し	
		85	5	5	5	5	8	5	7	7	10	3	3	3						論理爆弾	○	5
	桃源郷	60	−	26%	−	後	−								1	6	1	−	1	知力+5、集中力+6	超風	
		110	6	6	6	6	15	12	9	9	13	9	4	4						論理爆弾	○	7
	メガラニカ	44	−	8%	−	−	BPコスト−1								−	−	8	−	−	−	超重力	
		145	8	8	8	8	13	8	10	10	15	5	5	5						論理爆弾	○	9
	魔投タスラム(※1)	18	−	22%	−	後	必中								−	−	−	−	−	−	−	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	7	2	2	2						水鉄砲	×	5
	トゥインクルスター(※2)	3	−	28%	−	後	−								5	5	5	5	5	知力+3	気合射撃	
		5	1	1	1	1	5	1	1	1	1	−	−	−						−	○	5
	苦い砂	18	−	24%	−	−	−								−	−	−	−	−	−	−	
		25	3	5	3	3	3	3	4	4	6	2	2	2						水鉄砲	×	−
	ノーマーム(※3)	32	−	30%	−	前	−								−	−	−	−	−	−	−	
		55	4	7	4	4	4	4	6	6	9	3	3	3						破壊光線	×	−
	真ノーマーム(※3)	74	−	30%	−	前	−								−	−	−	−	−	−	−	
		145	8	13	8	8	8	8	11	11	16	5	5	5						破壊光線	×	−

両手銃

分類	名前	武器威力	命中補正	回避率	ガード率	行動防御	特性								五行 木	火	土	金	水	能力値上昇	固有技	
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性						メカ技	引き継ぎ	価値
機関銃	セイバー機関銃	12	−	−	30%	−	−								−	−	−	−	−	−	−	
		10	2	4	2	2	2	2	3	3	3	1	1	1						周回射撃	○	3
	セイバー機関銃+1	21	−	−	30%	−	−								−	−	−	−	−	−	−	
		25	3	5	3	3	3	3	4	4	4	2	2	2						周回射撃	○	4
	ヘカトン重機関銃	29	−	−	30%	後	−								−	−	−	−	−	−	−	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	5	2	2	2						ヘビーマシンガン	○	5
	ヘカトン重機関銃+1	39	−	−	30%	後	−								−	−	−	−	−	−	−	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	7	3	3	3						ヘビーマシンガン	○	6
	ヘカトン重機関銃+2	48	−	−	30%	後	−								−	−	−	−	−	−	−	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	8	4	4	4						ヘビーマシンガン	○	7
	ヘカトン重機関銃+3	58	−	−	30%	後	−								−	−	−	−	−	−	−	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	9	4	4	4						ヘビーマシンガン	○	8
	錆びた機関銃	10	−	−	20%	前	−								−	−	−	−	−	−	荒れ散弾	
		5	1	2	1	1	1	1	1	1	1	−	−	−						オンボロ鉄砲	○	2
	壊れかけの機関銃	9	−	−	24%	前	技行動順−2								−	−	−	−	−	−	荒れ散弾	
		25	3	5	3	3	3	3	4	4	4	2	2	2						オンボロ鉄砲	○	4
	壊れた機関銃	7	−	−	28%	前	ヘイトアップ大								−	−	−	−	−	−	荒れ散弾	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	7	3	3	3						オンボロ鉄砲	○	6
	ぶっ壊れた機関銃	3	−	−	50%	前	連携範囲0								−	−	−	−	−	−	荒れ散弾	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	9	4	4	4						オンボロ鉄砲	○	8
	アトラース	85	−	−	34%	前	−								−	−	−	5	−	−	−	
		145	8	13	8	8	8	8	10	10	10	5	5	5						ヘビーマシンガン	○	9
	スキャッター	19	−	−	28%	−	5ターン目以降BPコスト−1								−	−	−	−	−	−	−	
		25	3	5	3	3	3	3	4	4	4	2	2	2						周回射撃	○	4
	スキャッター+1	36	−	−	28%	−	5ターン目以降BPコスト−1								−	−	−	−	−	−	−	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	7	3	3	3						周回射撃	○	6
	スキャッター+2	53	−	−	28%	−	5ターン目以降BPコスト−1								−	−	−	−	−	−	−	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	9	4	4	4						周回射撃	○	8
	ガトリングにゃん(※2)	5	−	−	34%	前	術BPコスト−1								2	2	2	2	2	知力+3	気合散弾	
		5	1	2	1	1	4	1	1	1	1	−	−	−						−	○	5
火炎放射器	アグニゼロ	13	−	−	30%	−	熱耐性+15%								−	−	−	−	−	−	−	
		10	2	2	2	2	4	2	3	3	3	4	1	1						かわせない銃弾	○	3
	アグニハート	30	−	−	30%	−	熱耐性+15%								−	−	−	−	−	−	−	
		45	4	4	4	4	7	4	5	5	5	7	2	2						かわせない銃弾	○	5
	アグニハート+1	40	−	−	30%	−	熱耐性+15%								−	−	−	−	−	−	−	
		75	5	5	5	5	8	5	7	7	7	10	3	3						かわせない銃弾	○	6
	アグニハート+2	49	−	−	30%	−	熱耐性+15%								−	−	−	−	−	−	−	
		100	6	6	6	6	10	6	8	8	8	12	4	4						かわせない銃弾	○	7

※1：魔具。　※2：ネコアイテム。　※3：ブラッドギア／シウグナスか騎士が装備するとブラッドロール「ファーストローズ」を使えるようになる。

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【強化】シルバーリリィ	●シルバーリリィ＋2（術の深奥、黒曜石×3、自然銀×2、水の結晶×24）
	【強化】シルバーリリィ＋1	−
	【ドロップ】アンチノミー	●デュエルガン＋1（権威の誇示、超合金×1、巨獣の牙×1、フェザー×20）
	【強化】デュエルガン	−
	【イベント】クロウレルム	●ヴェクターレイ＋1（疾風の胎動、黒曜石×1、魔獣の爪×1、石クズ×10）
	【強化】ヴェクターレイ	●エグゼクター（疾風の胎動、超合金×1、宝珠×1、水の結晶×30）
	【強化】ヴェクターレイ＋1	−
	【せんせい】イッツショータイム	●ベヒーモス＋1（危機への献身、超合金×1、巨獣の爪×1、魔獣の爪×3）
	【強化】ベヒーモス	−
	【イベント】アヴァロン	−
	【ドロップ】霊機・獅子の精	−
	【ドロップ】ディフダ	−
	【初期】ウェンズデイ	−
	【イベント】アメイヤ編	−
	【イベント】シウグナス編	●ノーマーム（強欲な罪、獣の牙×4）
	【強化】苦い砂	●真ノーマーム（強欲な罪、宝珠×1、獣の牙×7）
	【強化】ノーマーム	−

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【他】トレード　など	●セイバー機関銃＋1（精霊石×5）
	【強化】セイバー機関銃　【他】トレード	●ヘカトン重機関銃（秘めた闘志、鉄鉱石×3、精霊石×10）　●アグニハート（火の熾り、鉄鉱石×3、火の結晶×8、雑木×3）　●電磁放射銃（雷光の煌めき、鉄鉱石×3、木の結晶×8、獣の骨×3）　●ストーカー（爆発の勤働き、鉄鉱石×3、土の結晶×8、獣の牙×3）　●サーペント（寒冷の予兆、鉄鉱石×3、水の結晶×8、蛇革×3）
	【強化】セイバー機関銃＋1、アグニハート、電磁放射銃　【他】トレード	●ヘカトン重機関銃＋1（秘めた闘志、魔石×1、叫びの根×3、金の結晶×15）　●アグニハート（火の熾り、火の結晶×1）　●電磁放射銃（雷光の煌めき、木の結晶×1）　●ストーカー（爆発の勤働き、土の結晶×1）　●サーペント（寒冷の予兆、水の結晶×1）
	【強化】ヘカトン重機関銃、アグニハート＋1、電磁放射銃＋1　【他】トレード	●ヘカトン重機関銃＋2（秘めた闘志、魔石×3、ヒノキ×2、土の結晶×20）　●アグニハート＋1（火の熾り、火の結晶×1）　●電磁放射銃＋1（雷光の煌めき、木の結晶×1）　●ストーカー＋1（爆発の勤働き、土の結晶×1）　●サーペント＋1（寒冷の予兆、水の結晶×1）
	【強化】ヘカトン重機関銃＋1、アグニハート＋2、電磁放射銃＋2　【他】トレード	●ヘカトン重機関銃＋3（秘めた闘志、黒曜石×2、巨獣の牙×1、叫びの根×12）　●アグニハート＋2（火の熾り、火の結晶×1）　●電磁放射銃＋2（雷光の煌めき、木の結晶×1）　●ストーカー＋2（爆発の勤働き、土の結晶×1）　●サーペント＋2（寒冷の予兆、水の結晶×1）
	【強化】ヘカトン重機関銃＋2、アグニハート＋3、電磁放射銃＋3　【他】トレード	●アグニハート＋3（火の熾り、火の結晶×1）　●電磁放射銃＋3（雷光の煌めき、木の結晶×1）　●ストーカー＋3（爆発の勤働き、土の結晶×1）　●サーペント＋3（寒冷の予兆、水の結晶×1）
	【他】トレード	●壊れかけの機関銃（野生の要撃、石クズ×5、獣の爪×2、土の結晶×5）　●スキャッター（科学的分析、鉄鉱石×1、精霊石×5）
	【強化】錆びた機関銃	●壊れた機関銃（混沌たる憎悪、魔石×1、蛇革×5）
	【強化】壊れかけの機関銃	●ぶっ壊れた機関銃（静寂なる孤独、黒曜石×3、鉄鉱石×5、叫びの根×12）
	【強化】壊れた機関銃	●アトラース（隕石×1、巨獣の牙×1、金の結晶×30）
	【強化】ぶっ壊れた機関銃	−
	【強化】錆びた機関銃　【ドロップ】コンテナ系　【せんせい】2体同時撃破　など	●スキャッター＋1（科学的分析、魔石×1、魔獣の爪×1、叫びの根×5）
	【強化】スキャッター　【ドロップ】コンテナ系	●スキャッター＋2（科学的分析、黒曜石×3、巨獣の骨×1、ヒノキ×3）
	【強化】スキャッター＋1	−
	【イベント】アメイヤ編	−
	【初期】ヴァッハ神（コピー）、BX10-EX　【他】トレード	●アグニハート（火の熾り、鉄鉱石×3、火の結晶×8、雑木×3）
	【強化】アグニゼロ、セイバー機関銃＋1、ヘカトン重機関銃	●アグニハート＋1（火の熾り、魔石×1、魔獣の牙×1、火の結晶×15）　●ヘカトン重機関銃（秘めた闘志、金の結晶×1）　●電磁放射銃（雷光の煌めき、木の結晶×1）　●ストーカー（爆発の勤働き、土の結晶×1）　●サーペント（寒冷の予兆、水の結晶×1）
	【強化】アグニハート、ヘカトン重機関銃＋1、電磁放射銃＋1	●アグニハート＋2（火の熾り、魔石×3、悪魔の血×1、火の結晶×20）　●ヘカトン重機関銃＋1（秘めた闘志、金の結晶×1）　●電磁放射銃＋1（雷光の煌めき、木の結晶×1）　●ストーカー＋1（爆発の勤働き、土の結晶×1）　●サーペント＋1（寒冷の予兆、水の結晶×1）
	【強化】アグニハート＋1、ヘカトン重機関銃＋2、電磁放射銃＋2	●アグニハート＋3（火の熾り、黒曜石×2、巨獣の牙×1、火の結晶×24）　●ヘカトン重機関銃＋2（秘めた闘志、金の結晶×1）　●電磁放射銃＋2（雷光の煌めき、木の結晶×1）　●ストーカー＋2（爆発の勤働き、土の結晶×1）　●サーペント＋2（寒冷の予兆、水の結晶×1）

▶両手銃続き

分類	名前	武器威力	命中補正	回避率	ガード率	行動防御	特性					五行（木・火・土・金・水）			能力値上昇	固有技	
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技	引き継ぎ	価値
火炎放射器	アグニハート+3	60	−	−	30%	−	熱耐性+15%					− − − − −			−	−	
		135	7	7	7	7	11	7	9	9	9	13	4	4	かわせない銃弾	○	8
火炎放射器	ファイアトラッパー	24	−	−	22%	前	怒り時に威力+20%					− − − − −			−	−	
		25	3	3	3	3	5	3	4	4	4	6	2	2	弾道ミサイル	○	4
火炎放射器	ファイアトラッパー+1	45	−	−	22%	前	怒り時に威力+20%					− − − − −			−	−	
		75	5	5	5	5	8	5	7	7	7	10	3	3	弾道ミサイル	○	6
火炎放射器	ファイアトラッパー+2	69	−	−	22%	前	怒り時に威力+20%					− − − − −			−	−	
		135	7	7	7	7	11	7	9	9	9	13	4	4	弾道ミサイル	○	8
火炎放射器	ファイアトラッパー+3	81	−	−	22%	前	怒り時に威力+20%					− − − − −			−	−	
		145	8	8	8	8	13	8	10	10	10	15	5	5	弾道ミサイル	○	9
火炎放射器	火尖鎗	86	−	−	34%	前	熱耐性+30%					− − − − −			−	−	
		145	8	8	8	8	13	8	10	10	10	15	5	5	かわせない銃弾	○	9
電撃銃	電磁放射銃	30	−	−	30%	−	雷耐性+15%					− − − − −			−	−	
		45	4	4	4	4	7	4	5	5	5	2	2	7	ビット	○	5
電撃銃	電磁放射銃+1	40	−	−	30%	−	雷耐性+15%					− − − − −			−	−	
		75	5	5	5	5	8	5	7	7	7	3	3	10	ビット	○	6
電撃銃	電磁放射銃+2	49	−	−	30%	−	雷耐性+15%					− − − − −			−	−	
		100	6	6	6	6	10	6	8	8	8	4	4	12	ビット	○	7
電撃銃	電磁放射銃+3	60	−	−	30%	−	雷耐性+15%					− − − − −			−	−	
		135	7	7	7	7	11	7	9	9	9	4	4	13	ビット	○	8
電撃銃	フォトンシューター	24	−	−	26%	前	連携始動時に連携率+5%					− − − − −			−	−	
		25	3	5	3	3	3	3	4	4	4	2	2	6	破壊光線	○	4
電撃銃	フォトンシューター+1	45	−	−	26%	前	連携始動時に連携率+5%					− − − − −			−	−	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	7	3	3	10	破壊光線	○	6
電撃銃	フォトンシューター+2	69	−	−	26%	前	連携始動時に連携率+5%					− − − − −			−	−	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	9	4	4	13	破壊光線	○	8
電撃銃	フォトンシューター+3	81	−	−	26%	前	連携始動時に連携率+5%					− − − − −			−	−	
		145	8	13	8	8	8	8	10	10	10	5	5	15	破壊光線	○	9
電撃銃	スター・キング	86	−	−	34%	前	雷耐性+30%					− − − − −			−	−	
		145	8	8	8	8	13	8	10	10	10	5	5	15	ビット	○	9
爆撃銃	ストーカー	30	−	−	30%	−	全体攻撃耐性+10%					− − − − −			−	−	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	5	2	2	2	火器連射	○	5
爆撃銃	ストーカー+1	40	−	−	30%	−	全体攻撃耐性+10%					− − − − −			−	−	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	7	3	3	3	火器連射	○	6
爆撃銃	ストーカー+2	49	−	−	30%	−	全体攻撃耐性+10%					− − − − −			−	−	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	8	4	4	4	火器連射	○	7
爆撃銃	ストーカー+3	60	−	−	30%	−	全体攻撃耐性+10%					− − − − −			−	−	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	9	4	4	4	火器連射	○	8
爆撃銃	ハイペリオン	25	−	−	24%	前	必中					− − − − −			−	−	
		25	3	5	3	3	3	3	4	4	4	2	2	2	リボルバーランチャー	○	4
爆撃銃	ハイペリオン+1	46	−	−	24%	前	必中					− − − − −			−	−	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	7	3	3	3	リボルバーランチャー	○	6
爆撃銃	ハイペリオン+2	71	−	−	24%	前	必中					− − − − −			−	−	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	9	4	4	4	リボルバーランチャー	○	8
爆撃銃	ハイペリオン+3	84	−	−	24%	前	必中					− − − − −			−	−	
		145	8	13	8	8	8	8	10	10	10	5	5	5	リボルバーランチャー	○	9
爆撃銃	ファウンデーション	86	−	−	34%	前	全体攻撃耐性+20%					− − − − −			−	−	
		145	8	13	8	8	8	8	10	10	10	5	5	5	火器連射	○	9
化学銃	サーペント	30	−	−	30%	−	冷耐性+15%					− − − − −			−	−	
		45	4	7	4	4	4	4	5	5	5	2	7	2	スパークリングミスト	○	5
化学銃	サーペント+1	40	−	−	30%	−	冷耐性+15%					− − − − −			−	−	
		75	5	8	5	5	5	5	7	7	7	3	10	3	スパークリングミスト	○	6
化学銃	サーペント+2	49	−	−	30%	−	冷耐性+15%					− − − − −			−	−	
		100	6	10	6	6	6	6	8	8	8	4	12	4	スパークリングミスト	○	7
化学銃	サーペント+3	60	−	−	30%	−	冷耐性+15%					− − − − −			−	−	
		135	7	11	7	7	7	7	9	9	9	4	13	4	スパークリングミスト	○	8
化学銃	ヒュドラ	25	−	−	18%	前	連携終了時に連携率+10%					− − − − −			−	−	
		25	3	3	3	3	5	3	4	4	4	2	6	2	人工降雹	○	4
化学銃	ヒュドラ+1	46	−	−	18%	前	連携終了時に連携率+10%					− − − − −			−	−	
		75	5	5	5	5	8	5	7	7	7	3	10	3	人工降雹	○	6
化学銃	ヒュドラ+2	71	−	−	18%	前	連携終了時に連携率+10%					− − − − −			−	−	
		135	7	7	7	7	11	7	9	9	9	4	13	4	人工降雹	○	8
化学銃	ヒュドラ+3	84	−	−	18%	前	連携終了時に連携率+10%					− − − − −			−	−	
		145	8	8	8	8	13	8	10	10	10	5	15	5	人工降雹	○	9
化学銃	グラウコス	86	−	−	34%	前	冷耐性+30%					− − − − −			−	−	
		145	8	13	8	8	8	8	10	10	10	5	15	5	スパークリングミスト	○	9

モンスター固有の武器

分類	名前	武器威力	命中補正	回避率	ガード率	行動防御	特性					五行（木・火・土・金・水）			能力値上昇	固有技	
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技	引き継ぎ	価値
武器	ネコの左爪(※)	0	−	−	30%	前	−					− − − − −			−	−	
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	×	−
武器	ネコの右爪(※)	0	−	−	30%	後	−					− − − − −			−	−	
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	×	−
武器	狼の左爪(※)	0	−	−	38%	前	−					− − − − −			−	−	
		−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	×	−

※：魔具。

	主な入手方法	強化先(必要な概念と素材)
	【強化】アグニハート+2、ヘカトン重機関銃+3、電磁放射銃+3	●ヘカトン重機関銃+3(秘めた闘志、金の結晶×1) ●電磁放射銃+3(雷光の煌めき、木の結晶×1) ●ストーカー+3(爆発の勘働き、土の結晶×1) ●サーペント+3(寒冷の予兆、水の結晶×1)
	【ドロップ】貪食の塔主	●ファイアトラッパー+1(生きる活力、魔石×2、叫びの根×5、火の結晶×15)
	【強化】ファイアトラッパー	●ファイアトラッパー+2(生きる活力、黒曜石×3、魔石×2、火の結晶×24)
	【強化】ファイアトラッパー+1	●ファイアトラッパー+3(生きる活力、隕石×1、巨獣の爪×1、火の結晶×30)
	【強化】ファイアトラッパー+2	—
	【ドロップ】オールグール	—
	【強化】セイバー機関銃+1、ヘカトン重機関銃 【ドロップ】漂流蜥蜴 など	●電磁放射銃+1(雷光の煌めき、魔石×1、魔獣の牙×1、木の結晶×15) ●ヘカトン重機関銃(秘めた闘志、金の結晶×1) ●アグニハート(火の熾り、火の結晶×1) ●ストーカー(爆発の勘働き、土の結晶×1) ●サーペント(寒冷の予兆、水の結晶×1)
	【強化】電磁放射銃、ヘカトン重機関銃+1、アグニハート+1	●電磁放射銃+2(雷光の煌めき、魔石×3、悪魔の血×1、木の結晶×20) ●ヘカトン重機関銃+1(秘めた闘志、金の結晶×1) ●アグニハート+1(火の熾り、火の結晶×1) ●ストーカー+1(爆発の勘働き、土の結晶×1) ●サーペント+1(寒冷の予兆、水の結晶×1)
	【強化】電磁放射銃+1、ヘカトン重機関銃+2、アグニハート+2	●電磁放射銃+3(雷光の煌めき、黒曜石×2、巨獣の牙×1、木の結晶×24) ●ヘカトン重機関銃+2(秘めた闘志、金の結晶×1) ●アグニハート+2(火の熾り、火の結晶×1) ●ストーカー+2(爆発の勘働き、土の結晶×1) ●サーペント+2(寒冷の予兆、水の結晶×1)
	【強化】電磁放射銃+2、ヘカトン重機関銃+3、アグニハート+3	●ヘカトン重機関銃+3(秘めた闘志、金の結晶×1) ●アグニハート+3(火の熾り、火の結晶×1) ●ストーカー+3(爆発の勘働き、土の結晶×1) ●サーペント+3(寒冷の予兆、水の結晶×1)
	【イベント】デルタベース	●フォトンシューター+1(自由の気風、魔石×2、魔獣の爪×1、木の結晶×15)
	【強化】フォトンシューター	●フォトンシューター+2(自由の気風、黒曜石×3、魔石×2、木の結晶×24)
	【強化】フォトンシューター+1	●フォトンシューター+3(自由の気風、隕石×1、巨獣の爪×1、木の結晶×30)
	【強化】フォトンシューター+2	—
	【ドロップ】アポリア	—
	【強化】セイバー機関銃+1、ヘカトン重機関銃、アグニハート など	●ストーカー+1(爆発の勘働き、魔石×1、魔獣の牙×1、土の結晶×15) ●ヘカトン重機関銃(秘めた闘志、金の結晶×1) ●アグニハート(火の熾り、火の結晶×1) ●電磁放射銃(雷光の煌めき、木の結晶×1) ●サーペント(寒冷の予兆、水の結晶×1)
	【強化】ストーカー、ヘカトン重機関銃+1、アグニハート+1	●ストーカー+2(爆発の勘働き、魔石×3、悪魔の血×1、土の結晶×20) ●ヘカトン重機関銃+1(秘めた闘志、金の結晶×1) ●アグニハート+1(火の熾り、火の結晶×1) ●電磁放射銃+1(雷光の煌めき、木の結晶×1) ●サーペント+1(寒冷の予兆、水の結晶×1)
	【強化】ストーカー+1、ヘカトン重機関銃+2、アグニハート+2	●ストーカー+3(爆発の勘働き、黒曜石×2、巨獣の牙×1、土の結晶×24) ●ヘカトン重機関銃+2(秘めた闘志、金の結晶×1) ●アグニハート+2(火の熾り、火の結晶×1) ●電磁放射銃+2(雷光の煌めき、木の結晶×1) ●サーペント+2(寒冷の予兆、水の結晶×1)
	【強化】ストーカー+2、ヘカトン重機関銃+3、アグニハート+3	●ヘカトン重機関銃+3(秘めた闘志、金の結晶×1) ●アグニハート+3(火の熾り、火の結晶×1) ●電磁放射銃+3(雷光の煌めき、木の結晶×1) ●サーペント+3(寒冷の予兆、水の結晶×1)
	【イベント】デルタベース、クロウレルム	●ハイペリオン+1(定めし秩序、魔石×2、自然銀×1、虫の甲羅×5)
	【強化】ハイペリオン	●ハイペリオン+2(定めし秩序、黒曜石×3、魔石×2、金の結晶×24)
	【強化】ハイペリオン+1	●ハイペリオン+3(定めし秩序、隕石×1、巨獣の爪×1、土の結晶×30)
	【強化】ハイペリオン+2	—
	【ドロップ】霊機・ヤマタノオロチ	—
	【強化】セイバー機関銃+1、ヘカトン重機関銃、アグニハート など	●サーペント+1(寒冷の予兆、魔石×1、魔獣の牙×1、水の結晶×15) ●ヘカトン重機関銃(秘めた闘志、金の結晶×1) ●アグニハート(火の熾り、火の結晶×1) ●電磁放射銃(雷光の煌めき、木の結晶×1) ●ストーカー(爆発の勘働き、土の結晶×1)
	【強化】サーペント、ヘカトン重機関銃+1、アグニハート+1	●サーペント+2(寒冷の予兆、魔石×3、悪魔の血×1、水の結晶×20) ●ヘカトン重機関銃+1(秘めた闘志、金の結晶×1) ●アグニハート+1(火の熾り、火の結晶×1) ●電磁放射銃+1(雷光の煌めき、木の結晶×1) ●ストーカー+1(爆発の勘働き、土の結晶×1)
	【強化】サーペント+1、ヘカトン重機関銃+2、アグニハート+2	●サーペント+3(寒冷の予兆、黒曜石×2、巨獣の牙×1、水の結晶×24) ●ヘカトン重機関銃+2(秘めた闘志、金の結晶×1) ●アグニハート+2(火の熾り、火の結晶×1) ●電磁放射銃+2(雷光の煌めき、木の結晶×1) ●ストーカー+2(爆発の勘働き、土の結晶×1)
	【強化】サーペント+2、ヘカトン重機関銃+3、アグニハート+3	●ヘカトン重機関銃+3(秘めた闘志、金の結晶×1) ●アグニハート+3(火の熾り、火の結晶×1) ●電磁放射銃+3(雷光の煌めき、木の結晶×1) ●ストーカー+3(爆発の勘働き、土の結晶×1)
	【ドロップ】霊機・アメノウズメ	●ヒュドラ+1(大いなる野望、魔石×2、魔獣の牙×1、蛇革×5)
	【強化】ヒュドラ	●ヒュドラ+2(大いなる野望、黒曜石×3、魔石×2、水の結晶×24)
	【強化】ヒュドラ+1	●ヒュドラ+3(大いなる野望、隕石×1、巨獣の爪×1、水の結晶×30)
	【強化】ヒュドラ+2	—
	【ドロップ】霊機・胡蝶の精	—

	主な入手方法	強化先(必要な概念と素材)
	【初期】ロロ、ミャオ、パー、ヒス	—
	【初期】ロロ、ミャオ、パー、ヒス	—
	【初期】イマクー	—

▶モンスター固有の武器続き

分類	名前	武器威力 / HP	命中補正 / 筋力	回避率 / 技術力	ガード率 / 運動性	行動防御 / 体力	特性	五行 木	五行 火	五行 土	五行 金	五行 水	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	能力値上昇 / メカ技	固有技 / 引き継ぎ	価値
武器	狼の右爪(※)	0	–	–	38%	後	–	–	–	–	–	–									–	–	
		–	–	–	–	–							–	–	–	–	–	–	–	–	–	×	–
	リソソーム(※)	0	–	–	28%	–	–	–	–	–	–	–									–	–	
		–	–	–	–	–							–	–	–	–	–	–	–	–	–	×	–
	リソソーム2(※)	0	–	–	28%	–	–	–	–	–	–	–									–	–	
		–	–	–	–	–							–	–	–	–	–	–	–	–	–	×	–
	ヘモグロビン(※)	0	–	–	28%	–	–	–	–	–	–	–									–	–	
		–	–	–	–	–							–	–	–	–	–	–	–	–	–	×	–
	ヘモグロビン2(※)	0	–	–	28%	–	–	–	–	–	–	–									–	–	
		–	–	–	–	–							–	–	–	–	–	–	–	–	–	×	–
	もぐら左ハンド(※)	0	–	–	34%	前	–	–	–	–	–	–									–	–	
		–	–	–	–	–							–	–	–	–	–	–	–	–	–	×	–
	もぐら右ハンド(※)	0	–	–	34%	後	–	–	–	–	–	–									–	–	
		–	–	–	–	–							–	–	–	–	–	–	–	–	–	×	–
	カマキリの左鎌(※)	0	–	–	40%	前	–	–	–	–	–	–									–	–	
		–	–	–	–	–							–	–	–	–	–	–	–	–	–	×	–
	カマキリの右鎌(※)	0	–	–	40%	後	–	–	–	–	–	–									–	–	
		–	–	–	–	–							–	–	–	–	–	–	–	–	–	×	–

主防具

分類	名前	属性耐性 斬耐性 / HP	打耐性 / 筋力	突耐性 / 技術力	熱耐性 / 運動性	冷耐性 / 体力	雷耐性 / 知力	状態異常耐性	特性	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	五行	能力値上昇	メカ技	固有技 / 引き継ぎ	価値
主防具	戦羽織	7	11	11	5	11	11	–	–								–	–		–	
		5	–	–	–	1	–			–	1	3	3	1	3	3			強化装置	○	2
	レザージャケット	8	12	12	6	12	12	–	–								–	–		–	
		10	1	1	1	2	1			1	1	3	3	1	3	3			強化装置	○	2
	スーツ	8	12	12	6	12	12	–	–								–	–		–	
		10	1	1	1	2	1			1	1	3	3	1	3	3			防護装置	○	2
	海神のハーネス	17	29	29	14	55	29	全耐性＋15%	–								–	–		–	
		105	4	4	4	7	4			4	4	7	7	3	13	7			スパークリングミスト	○	5
	リジッドレザー	11	18	18	9	18	18	–	–								–	–		–	
		20	2	2	2	4	2			2	3	5	5	2	5	5			強化装置	○	3
	バトルジャケット	19	29	29	14	29	29	–	–								–	–		–	
		55	4	4	4	7	4			4	4	7	7	3	7	7			強化装置	○	5
	ジュストコール	22	35	35	17	35	35	–	–								–	–		–	
		85	5	5	5	8	5			5	5	9	9	4	9	9			強化装置	○	6
	カラマニョール	26	40	40	20	40	40	–	–								–	–		–	
		110	6	6	6	10	6			6	6	10	10	5	10	10			強化装置	○	7
	エンペラージャケット	30	46	46	23	46	46	暗闇＋75%	–								–	–		–	
		145	7	7	7	11	7			7	7	11	11	5	11	11			強化装置	○	8
	エンペラージャケット＋1	33	52	52	26	52	52	暗闇＋100%	–								–	–		–	
		155	8	8	8	13	8			8	7	12	12	6	12	12			強化装置改	○	9
	ビーストレザー	20	24	24	12	20	24	–	–								–	–		–	
		35	3	3	3	5	3			3	5	6	6	3	5	6			強化装置	○	4
	魔獣の革鎧	29	35	35	17	29	35	–	–								–	–		–	
		85	5	5	5	8	5			5	7	9	9	4	7	9			強化装置	○	6
	巨獣の革鎧	39	46	46	23	39	46	混乱＋50%	–								–	–		–	
		145	7	7	7	11	7			7	9	11	11	5	9	11			強化装置	○	8
	巨獣の革鎧＋1	44	52	52	26	44	52	混乱＋75%	–								–	–		–	
		155	8	8	8	13	8			8	10	12	12	6	10	12			強化装置改	○	9
	ボーンブレスト	14	24	25	9	24	24	マヒ＋25%	–								–	–		–	
		35	3	3	3	5	3			3	3	6	6	2	6	6			強化装置	○	4
	骨華の胸当て	21	35	36	14	35	35	マヒ＋50%	–								–	–		–	
		85	5	5	5	8	5			5	5	9	9	3	9	9			強化装置	○	6
	骨華の胸当て＋1	27	46	48	18	46	46	マヒ＋75%	–								–	–		–	
		145	7	7	7	11	7			7	6	11	11	4	11	11			強化装置改	○	8
	骨華の胸当て＋2	31	52	54	20	52	52	マヒ＋100%	–								–	–		–	
		155	8	8	8	13	8			8	7	12	12	4	12	12			強化装置改	○	9
	スネークレザー	15	24	24	12	24	24	毒＋25%	–								–	–		–	
		35	3	3	3	5	3			3	3	6	6	3	6	6			強化装置	○	4
	スネークレザー＋1	21	32	32	16	32	32	毒＋50%	–								–	–		–	
		65	4	4	4	7	4			4	5	8	8	4	8	8			強化装置改	○	5
	化学防護服	26	40	40	34	40	40	毒＋75%	–								–	–		–	
		110	6	6	6	10	6			6	6	10	10	8	10	10			強化装置	○	7
	化学防護服＋1	31	48	48	41	48	48	毒＋100%	–								–	–		–	
		155	7	7	7	11	7			7	7	12	12	10	12	12			強化装置改	○	9
	革鎧	8	12	12	6	12	12	–	–								–	–		–	
		10	1	1	1	2	1			1	1	3	3	1	3	3			防護装置	○	2
	兵士の鎧	18	11	18	18	9	18	–	–								–	–		–	
		20	2	2	2	4	2			2	5	3	5	5	2	5			防護装置	○	3
	騎士の鎧	24	15	24	24	12	24	–	–								–	–		–	
		35	3	3	3	5	3			3	6	3	6	6	3	6			防護装置	○	4
	ブリガンディ	29	19	29	29	14	29	–	–								–	–		–	
		55	4	4	4	7	4			4	7	4	7	7	3	7			防護装置	○	5
	白銀の鎧	35	22	35	35	17	35	–	–								–	–		–	
		85	5	5	5	8	5			5	9	5	9	9	4	9			防護装置	○	6

※：魔具。

	主な入手方法	強化先(必要な概念と素材)
	【初期】イマクー	–
	【初期】ビャク	–
	【初期】ビャク	–
	【初期】エリュテイア	–
	【初期】エリュテイア	–
	【初期】グルマン	–
	【初期】グルマン	–
	【初期】キナ	–
	【初期】キナ	–

	主な入手方法	強化先(必要な概念と素材)
	【初期】ムサシ、スクネ、コマチ、ボウ、豪傑、人斬、イーヴァル、プロフェッサー	●リジッドレザー(毛皮×2、火の結晶×2)
	【初期】御堂 綱紀、シウグナス 【他】トレード　など	●リジッドレザー(毛皮×2、火の結晶×2)
	【初期】加藤 忍、戦士	●リジッドレザー(毛皮×2、火の結晶×2)　●プロテクトスーツ(鉄鉱石×1、虫の甲羅×2、金の結晶×4)
	【初期】アズーレ	–
	【強化】戦羽織、レザージャケット、スーツ　【他】トレード	●バトルジャケット(毛皮×5、叫びの根×3、金の結晶×6)　●ビーストレザー(毛皮×2、獣の牙×2、木の結晶×4)　●ボーンブレスト(毛皮×2、獣の骨×2、火の結晶×4)　●スネークレザー(毛皮×2、蛇革×2、土の結晶×4)
	【強化】リジッドレザー、ビーストレザー、ボーンブレスト　【他】トレード　など	●ジュストコール(魔獣の毛皮×1、毛皮×8、水の結晶×12)　●魔獣の革鎧(魔獣の毛皮×1、虫の甲羅×8、木の結晶×12)　●骨華の胸当て(魔獣の骨×1、獣の骨×8、火の結晶×12)　●スネークレザー+1(毛皮×5、蛇革×3、土の結晶×6)
	【強化】ビーストレザー、バトルジャケット　【他】トレード	●カラマニョール(魔獣の毛皮×3、繊維×12、土の結晶×16)　●巨獣の革鎧(巨獣の毛皮×1、カシ×1、虫の甲羅×16)　●骨華の胸当て+1(巨獣の骨×1、筒状花×1、獣の骨×16)　●化学防護服(生きる活力、魔獣の骨×3、蛇革×12、水の結晶×16)
	【強化】ジュストコール、魔獣の革鎧、骨華の胸当て　【他】トレード	●エンペラージャケット(巨獣の骨×1、エンペラ×1、翼膜×16)　●巨獣の革鎧(巨獣の毛皮×1、カシ×1、虫の甲羅×16)　●骨華の胸当て+1(巨獣の骨×1、筒状花×1、獣の骨×16)
	【強化】カラマニョール、化学防護服 【他】トレード	●エンペラージャケット+1(巨獣の毛皮×1、エンペラ×1、水の結晶×24)　●巨獣の革鎧+1(巨獣の毛皮×1、魔獣の毛皮×1、土の結晶×24)　●骨華の胸当て+2(巨獣の骨×1、魔獣の骨×1、火の結晶×24)
	【強化】エンペラージャケット、巨獣の革鎧、骨華の胸当て+1	–
	【強化】リジッドレザー　【他】トレード	●バトルジャケット(毛皮×5、叫びの根×3、金の結晶×6)　●ジュストコール(魔獣の毛皮×1、毛皮×8、水の結晶×12)　●魔獣の革鎧(魔獣の毛皮×1、虫の甲羅×8、木の結晶×12)
	【強化】ビーストレザー、ボーンブレスト、バトルジャケット　【他】トレード	●カラマニョール(魔獣の毛皮×3、繊維×12、土の結晶×16)　●巨獣の革鎧(巨獣の毛皮×1、カシ×1、虫の甲羅×16)　●骨華の胸当て+1(巨獣の骨×1、筒状花×1、獣の骨×16)　●化学防護服(生きる活力、魔獣の骨×3、蛇革×12、水の結晶×16)
	【強化】ジュストコール、魔獣の革鎧、骨華の胸当て　【他】トレード	●エンペラージャケット+1(巨獣の毛皮×1、エンペラ×1、水の結晶×24)　●巨獣の革鎧+1(巨獣の毛皮×1、魔獣の毛皮×1、土の結晶×24)　●骨華の胸当て+2(巨獣の骨×1、魔獣の骨×1、火の結晶×24)
	【強化】エンペラージャケット、巨獣の革鎧、骨華の胸当て+1	–
	【強化】リジッドレザー　【他】トレード	●バトルジャケット(毛皮×5、叫びの根×3、金の結晶×6)　●魔獣の革鎧(魔獣の毛皮×1、虫の甲羅×8、木の結晶×12)　●骨華の胸当て(魔獣の骨×1、獣の骨×8、火の結晶×12)
	【強化】ボーンブレスト、スネークレザー、バトルジャケット　【他】トレード	●カラマニョール(魔獣の毛皮×3、繊維×12、土の結晶×16)　●巨獣の革鎧(巨獣の毛皮×1、カシ×1、虫の甲羅×16)　●骨華の胸当て+1(巨獣の骨×1、筒状花×1、獣の骨×16)　●化学防護服(生きる活力、魔獣の骨×3、蛇革×12、水の結晶×16)
	【強化】ジュストコール、魔獣の革鎧、骨華の胸当て　【他】トレード	●エンペラージャケット+1(巨獣の毛皮×1、エンペラ×1、水の結晶×24)　●巨獣の革鎧+1(巨獣の毛皮×1、魔獣の毛皮×1、土の結晶×24)　●骨華の胸当て+2(巨獣の骨×1、魔獣の骨×1、火の結晶×24)
	【強化】エンペラージャケット、巨獣の革鎧、骨華の胸当て+1	–
	【強化】リジッドレザー　【他】トレード	●バトルジャケット(毛皮×5、叫びの根×3、金の結晶×6)　●骨華の胸当て(魔獣の骨×1、獣の骨×8、火の結晶×12)　●スネークレザー+1(毛皮×5、蛇革×3、土の結晶×6)
	【強化】スネークレザー、バトルジャケット　【他】トレード	●カラマニョール(魔獣の毛皮×3、繊維×12、土の結晶×16)　●巨獣の革鎧(巨獣の毛皮×1、カシ×1、虫の甲羅×16)　●骨華の胸当て+1(巨獣の骨×1、筒状花×1、獣の骨×16)　●化学防護服(生きる活力、魔獣の骨×3、蛇革×12、水の結晶×16)
	【強化】ジュストコール、魔獣の革鎧、骨華の胸当て	●エンペラージャケット(巨獣の骨×1、エンペラ×1、翼膜×16)　●巨獣の革鎧(巨獣の毛皮×1、カシ×1、虫の甲羅×16)　●骨華の胸当て+1(巨獣の骨×1、筒状花×1、獣の骨×16)　●化学防護服+1(生きる活力、巨獣の毛皮×1、蛇革×16、繊維×8)
	【強化】化学防護服	–
	【初期】将軍、王者、ドロレス、ナナ 【他】トレード	●兵士の鎧(虫の甲羅×2、金の結晶×2)
	【強化】革鎧　【ドロップ】色欲の僕、怠惰の僕、怠惰の術士　【他】トレード　など	●騎士の鎧(精霊石×2、虫の甲羅×3、火の結晶×4)　●プロテクトスーツ(鉄鉱石×1、虫の甲羅×2、金の結晶×4)
	【強化】兵士の鎧　【他】トレード	●ブリガンディ(鉄鉱石×1、雑木×3、水の結晶×6)　●ソルジャースーツ(鉄鉱石×1、虫の甲羅×3、火の結晶×6)
	【強化】騎士の鎧　【他】トレード	●白銀の鎧(自然銀×1、精霊石×10、金の結晶×12)　●コンバットスーツ(魔獣の骨×1、精霊石×10、獣の骨×3)
	【強化】ブリガンディ　【他】トレード	●ロードメイル(魔石×2、魔獣の毛皮×1、フェザー×12)　●強化装甲(魔石×2、魔獣の骨×1、虫の甲羅×12)

▶主防具続き

分類	名前	属性耐性						状態異常耐性			特性				五行	能力値上昇	固有技	
		斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性											
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技		引き継ぎ	価値
主防具	ロードメイル	40	26	40	40	20	40	スタン+50%			–				–	–	–	
		110	6	6	6	10	6	6	10	6	10	10	5	10	防護装置		○	7
	ロードメイル+1	46	30	46	46	23	46	スタン+75%			–				–	–	–	
		145	7	7	7	11	7	7	11	7	11	11	5	11	防護装置改		○	8
	竜鱗の鎧	52	33	52	52	26	52	スタン+100%			–				–	–	–	
		155	8	8	8	13	8	8	12	7	12	12	6	12	防護装置		○	9
	デモンズレザー	17	29	35	10	35	29	即死+50%			–				–	–	–	
		55	4	4	4	7	4	4	4	7	8	2	8	7	強化装置		○	5
	デモンズレザー+1	21	35	42	12	42	35	即死+75%			–				–	–	–	
		85	5	5	5	8	5	5	5	9	10	3	10	9	強化装置改		○	6
	グリムレザー	27	46	55	16	55	46	即死+75%			–				–	–	–	
		145	7	7	7	11	7	7	6	11	13	3	13	11	強化装置		○	8
	グリムレザー+1	31	52	62	18	62	52	即死+100%			–				–	–	–	
		155	8	8	8	13	8	8	7	12	14	4	14	12	強化装置改		○	9
	汚れた鎧	21	32	32	16	32	32	–			–				–	–	–	
		65	4	4	4	7	4	4	5	8	8	4	8	8	防護装置		○	6
	星辰の鎧	30	46	46	23	46	46	混乱+75%			–				–	–	–	
		145	7	7	7	11	7	7	7	11	11	5	11	11	防護装置		○	8
	星辰の鎧+1	33	52	52	26	52	52	混乱+100%			–				–	–	–	
		155	8	8	8	13	8	8	7	12	12	6	12	12	防護装置改		○	9
	プロテクトスーツ	27	27	18	24	24	8	悪臭+25%			–				–	運動性−5	–	
		35	3	3	−2	5	3	3	6	6	4	6	6	2	防護装置		○	4
	ソルジャースーツ	34	34	22	29	29	10	悪臭+25%			–				–	運動性−5	–	
		55	4	4	−1	7	4	4	8	8	5	7	7	2	防護装置		○	5
	コンバットスーツ	40	40	26	35	35	12	悪臭+50%			–				–	運動性−5	–	
		85	5	5	–	8	5	5	10	10	6	9	9	3	防護装置		○	6
	強化装甲	46	46	30	40	40	14	悪臭+50%			–				–	運動性−5	–	
		110	6	6	1	10	6	6	11	11	7	10	10	3	防護装置		○	7
	パワードスーツ	53	53	34	46	46	16	悪臭+50%			–				–	運動性−5	–	
		145	7	7	2	11	7	7	12	12	8	11	11	3	防護装置		○	8
	スプリガンスーツ	59	59	39	52	52	18	悪臭+75%			–				–	運動性−5	–	
		155	8	8	3	13	8	8	13	13	9	12	12	4	防護装置		○	9
	機動装甲	42	42	36	34	34	28	悪臭+25%			行動順アップ小				–	–	–	
		110	6	6	6	10	6	6	10	10	9	8	8	7	急速前進		○	7
	機動装甲+1	48	48	41	39	39	32	悪臭+25%			行動順アップ小				–	–	–	
		145	7	7	7	11	7	7	11	11	9	9	9	7	急速前進		○	8
	竜機装甲	54	54	46	44	44	36	悪臭+50%			行動順アップ小				–	–	–	
		155	8	8	8	13	8	8	12	12	10	10	10	8	急速前進		○	9
	ローブ	8	8	8	15	15	12	スタン+25%			–				–	–	–	
		10	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	3	3	光学迷彩		○	2
	術士のローブ	11	11	11	22	22	18	スタン+25%			–				–	知力+3	–	
		20	2	2	2	4	5	2	3	3	3	6	6	5	光学迷彩		○	3
	識者のローブ	15	15	15	28	28	24	スタン+25%			–				–	知力+5	–	
		35	3	3	3	5	8	3	3	3	3	7	7	6	光学迷彩		○	4
	木陰のローブ	19	19	19	35	35	29	スタン+25%			–				–	知力+5	–	
		55	4	4	4	7	9	4	4	4	4	8	8	7	光学迷彩		○	5
	月影のローブ	22	22	22	42	42	35	スタン+50%			–				–	知力+5	–	
		85	5	5	5	8	10	5	5	5	5	10	10	9	光学迷彩		○	6
	五色のローブ	28	28	20	55	44	40	スタン+50%			–				–	知力+5	–	
		110	6	6	6	10	11	6	7	7	5	13	11	10	光学迷彩		○	7
	宵闇のローブ	30	30	30	55	55	46	スタン+75%			–				–	知力+5	–	
		145	7	7	7	11	12	7	7	7	7	13	13	11	光学迷彩		○	8
	宵闇のローブ+1	33	33	33	62	62	52	スタン+100%			–				–	知力+5	–	
		155	8	8	8	13	13	8	7	7	7	14	14	12	光学迷彩改		○	9
	フラワーローブ	20	20	14	39	32	29	悪臭+50%			–				–	知力+5	–	
		55	4	4	4	7	9	4	4	4	3	9	7	7	光学迷彩		○	5
	華美なるカンディス	28	28	20	55	44	40	悪臭+75%			–				–	知力+5	–	
		110	6	6	6	10	11	6	7	7	5	13	11	10	光学迷彩		○	7
	華美なるカンディス+1	32	32	23	62	51	46	悪臭+100%			–				–	知力+5	–	
		145	7	7	7	11	12	7	7	7	5	14	12	11	光学迷彩改		○	8
	華美なるカンディス+2	36	36	26	70	57	52	悪臭+100%			–				–	知力+5	–	
		155	8	8	8	13	13	8	8	8	6	16	13	12	光学迷彩改		○	9
	コート	8	8	8	15	15	12	スタン+25%			–				–	–	–	
		10	1	1	1	2	1	1	1	1	1	3	3	3	光学迷彩		○	2
	ダッフルコート	19	15	15	21	31	24	石化+25%			術耐性+10%				–	知力+3	–	
		20	3	3	3	5	6	3	4	3	3	5	7	6	光学迷彩		○	4
	ダウンコート	28	22	22	31	45	35	石化+50%			術耐性+10%				–	知力+5	–	
		50	5	5	5	8	10	5	7	5	5	8	11	9	光学迷彩		○	6
	ファンシーコート	37	30	30	41	60	46	石化+75%			術耐性+15%				–	知力+7	–	
		85	7	7	7	11	14	7	8	7	7	9	14	11	光学迷彩		○	8
	ローブ・プールクーラ	41	33	33	46	67	52	石化+100%			術耐性+20%				–	知力+10	–	
		80	8	8	8	13	18	8	9	7	7	10	15	12	光学迷彩		○	9
	トレンチコート	23	19	23	25	41	23	–			全体攻撃耐性+10%				–	集中力+4	–	
		30	4	4	4	7	4	8	5	4	5	5	9	5	光学迷彩		○	5
	チェスターコート	32	26	32	34	57	32	–			全体攻撃耐性+15%				–	集中力+6	–	
		65	6	6	6	10	6	12	8	6	8	8	14	8	光学迷彩		○	7
	ガウンコート	41	33	41	44	72	41	–			全体攻撃耐性+20%				–	集中力+8	–	
		80	8	8	8	13	8	16	9	7	9	10	16	9	光学迷彩		○	9

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【強化】白銀の鎧　【他】トレード	●ロードメイル＋1（黒曜石×1、石クズ×16、宝珠×1）　●パワードスーツ（超合金×1、巨獣の骨×1、精霊石×24）
	【強化】ロードメイル	●竜鱗の鎧（黒曜石×1、竜鱗×1、宝珠×1）　●スプリガンスーツ（超合金×1、自然銀×2、精霊石×32）
	【強化】ロードメイル＋1	–
	【ドロップ】闇の王［2］ 【せんせい】チート戦術	●デモンズレザー＋1（超越する輪廻、悪魔の血×1、毛皮×8、土の結晶×12）
	【強化】デモンズレザー	●グリムレザー（超越する輪廻、巨獣の毛皮×1、悪魔の血×1、宝珠×1）
	【強化】デモンズレザー＋1	●グリムレザー＋1（超越する輪廻、巨獣の毛皮×1、悪魔の血×1、土の結晶×24）
	【強化】グリムレザー	–
	【ドロップ】ヘビータンク	●星辰の鎧（整う調和、隕石×1、宝珠×1、精霊石×24）
	【強化】汚れた鎧	●星辰の鎧＋1（整う調和、隕石×1、魔獣の骨×1、金の結晶×24）
	【強化】星辰の鎧	–
	【強化】スーツ、兵士の鎧 【他】トレード　など	●ソルジャースーツ（鉄鉱石×1、虫の甲羅×3、火の結晶×6）
	【強化】騎士の鎧、プロテクトスーツ 【他】トレード	●コンバットスーツ（魔獣の骨×1、精霊石×10、獣の骨×3）
	【強化】ブリガンディ、ソルジャースーツ　【ドロップ】獅子王　【他】トレード	●強化装甲（魔石×2、魔獣の骨×1、虫の甲羅×12）　●機動装甲（疾風の胎動、魔獣の骨×3、鉄鉱石×3、金の結晶×16）
	【強化】白銀の鎧、コンバットスーツ 【他】トレード	●パワードスーツ（超合金×1、巨獣の骨×1、精霊石×24）　●機動装甲＋1（疾風の胎動、黒曜石×1、竜鱗×1、宝珠×1）
	【強化】ロードメイル、強化装甲	●スプリガンスーツ（超合金×1、自然銀×2、精霊石×32）　●竜機装甲（疾風の胎動、超合金×1、竜鱗×1、宝珠×1）
	【強化】ロードメイル＋1、パワードスーツ	–
	【強化】コンバットスーツ	●機動装甲＋1（疾風の胎動、黒曜石×1、竜鱗×1、宝珠×1）
	【強化】強化装甲、機動装甲	●竜機装甲（疾風の胎動、超合金×1、竜鱗×1、宝珠×1）
	【強化】パワードスーツ、機動装甲＋1	–
	【初期】アメイヤ アシュリン、フォルミナ フランクリン　【他】トレード　など	●術士のローブ（繊維×2）
	【初期】リタ キャリクス、案山子　【強化】ローブ、コート　【他】トレード　など	●識者のローブ（精霊石×3、繊維×3、木の結晶×4）
	【初期】水民アティハナ　【強化】術士のローブ　【他】トレード　など	●木陰のローブ（繊維×5、ゼラチン×1、木の結晶×6）　●フラワーローブ（繊維×5、舌状花×1、水の結晶×6）
	【初期】黄の魔女ウィルマ、最終皇帝 【強化】識者のローブ　【他】トレード	●月影のローブ（魔獣の毛皮×1、繊維×8、舌状花×1）
	【強化】木陰のローブ、フラワーローブ 【他】トレード	●五色のローブ（魔獣の毛皮×3、ゼラチン×2、金の結晶×16）　●華美なるカンディス（高潔たる名誉、魔獣の毛皮×3、繊維×12、叫びの根×8）
	【強化】月影のローブ　【他】トレード	●宵闇のローブ（魔獣の毛皮×2、カシ×2、土の結晶×20）　●華美なるカンディス＋1（高潔たる名誉、魔獣の毛皮×2、花粉×1、繊維×16）
	【強化】五色のローブ　【他】トレード	●宵闇のローブ＋1（巨獣の毛皮×1、叫びの根×8、土の結晶×24）　●華美なるカンディス＋2（高潔たる名誉、巨獣の毛皮×1、花粉×2、繊維×20）
	【強化】宵闇のローブ	–
	【強化】識者のローブ	●華美なるカンディス（高潔たる名誉、魔獣の毛皮×3、繊維×12、叫びの根×8）　●月影のローブ（魔獣の毛皮×1、繊維×8、舌状花×1）
	【強化】月影のローブ、フラワーローブ	●華美なるカンディス＋1（高潔たる名誉、魔獣の毛皮×2、花粉×1、繊維×16）
	【強化】五色のローブ、華美なるカンディス	●華美なるカンディス＋2（高潔たる名誉、巨獣の毛皮×1、花粉×2、繊維×20）
	【強化】宵闇のローブ、華美なるカンディス＋1	–
	【初期】コンスタンティン、グィネヴィア、ランスロット、刑事スピアー、若 七緒実　【他】トレード	●術士のローブ（繊維×2）　●トレンチコート（動乱突破、繊維×5、毛皮×5、火の結晶×6）　●ダッフルコート（伝統の不文律、繊維×3、フェザー×3、水の結晶×4）
	【強化】コート	●ダウンコート（伝統の不文律、魔獣の毛皮×1、舌状花×1、木の結晶×16）
	【強化】ダッフルコート	●ファンシーコート（伝統の不文律、魔獣の毛皮×2、竜鱗×1、ゼラチン×3）
	【強化】ダウンコート	●ローブ・ブールクーラ（伝統の不文律、巨獣の毛皮×1、宝珠×1、筒状花×3）
	【強化】ファンシーコート	–
	【強化】コート　【せんせい】連携範囲10マス	●チェスターコート（動乱突破、魔獣の毛皮×3、ゼラチン×2、土の結晶×16）
	【強化】トレンチコート	●ガウンコート（動乱突破、巨獣の毛皮×1、宝珠×1、土の結晶×24）
	【強化】チェスターコート	–

▶主防具続き

分類	名前	属性耐性						状態異常耐性			特性				五行	能力値上昇	固有技	
		斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性											
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技		引き継ぎ	価値
主防具	陽炎のローブ	14	14	14	54	29	29	スタン+50%			–				–	知力+5	–	
		55	4	4	4	7	9	4	3	3	3	12	7	7	光学迷彩		○	5
	陽炎のローブ+1	23	23	23	76	46	46	スタン+50%			–				–	知力+5	–	
		145	7	7	7	11	12	7	5	5	5	18	11	11	光学迷彩改		○	8
	湖水のローブ	14	14	14	29	54	29	スタン+50%			–				–	知力+5	–	
		55	4	4	4	7	9	4	3	3	3	7	12	7	光学迷彩		○	5
	湖水のローブ+1	23	23	23	46	76	46	スタン+50%			–				–	知力+5	–	
		145	7	7	7	11	12	7	5	5	5	11	18	11	光学迷彩改		○	8
	星屑のローブ	14	14	14	29	29	54	スタン+50%			–				–	知力+5	–	
		55	4	4	4	7	9	4	3	3	3	7	7	12	光学迷彩		○	5
	星屑のローブ+1	23	23	23	46	46	76	スタン+50%			–				–	知力+5	–	
		145	7	7	7	11	12	7	5	5	5	11	11	18	光学迷彩改		○	8
	迷彩服	16	16	16	24	24	28	–			狙われやすさダウン				–	–	–	
		35	3	3	3	5	3	3	4	4	4	6	6	7	光学迷彩改		○	4
	忍装束	24	24	24	35	35	42	–			狙われやすさダウン大				–	–	–	
		85	5	5	5	8	5	5	6	6	6	9	9	10	光学迷彩改		○	6
	天狗の隠れ蓑	32	32	32	46	46	55	–			狙われやすさダウン特大				–	–	–	
		145	7	7	7	11	7	7	7	7	7	11	11	13	光学迷彩改		○	8
	卵の殻	24	24	24	24	24	24	–			–				–	–	–	
		35	3	3	3	5	3	3	6	6	6	6	6	6	防護装置		×	–
	シェドムスア(※1)	33	33	33	33	33	33	混乱+50%			–				–	–	–	
		65	4	4	4	7	4	4	8	8	8	8	8	8	金剛プログラム		×	–
	真シェドムスア(※1)	52	52	52	52	52	52	混乱+100%			–				–	–	–	
		155	8	8	8	13	8	8	12	12	12	12	12	12	金剛プログラム		×	–

モンスター固有の主防具

分類	名前	属性耐性						状態異常耐性			特性				五行	能力値上昇	固有技	
		斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性											
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技		引き継ぎ	価値
主防具	ネコの毛皮(※2)	24	24	24	24	24	24	–			–				–	–	–	
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		×	–
	ネコの毛皮(※2)	18	18	18	18	33	18	–			–				–	–	–	
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		×	–
	ネコの毛皮(※2)	18	18	18	18	18	33	–			–				–	–	–	
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		×	–
	ネコの毛皮(※2)	18	18	18	33	18	18	–			–				–	–	–	
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		×	–
	狼の毛皮(※2)	44	24	24	24	18	24	–			–				–	–	–	
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		×	–
	魔胞膜(※2)	18	44	18	24	82	24	–			–				–	–	–	
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		×	–
	魔胞膜(※2)	18	44	18	82	24	24	–			–				–	–	–	
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		×	–
	もぐらの毛皮(※2)	24	24	24	24	24	82	–			–				–	–	–	
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		×	–
	カマキリの殻(※2)	24	18	82	24	24	24	–			–				–	–	–	
		–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–		×	–

副防具

分類	名前	属性耐性						状態異常耐性			特性				五行	能力値上昇	固有技	
		斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性											
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技		引き継ぎ	価値
服	ダブレット	1	1	1	1	1	1	–			–				–	–	–	
		10	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	ガーディアンプログラム		○	2
	ドレスシャツ	1	1	1	1	1	1	–			–				–	–	–	
		10	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	ガーディアンプログラム		○	2
	防護服	2	2	2	1	1	1	–			–				–	–	–	
		20	2	2	2	2	2	4	3	3	3	1	1	1	ガーディアンプログラム		○	2
	魔道着	2	2	2	4	4	4	–			–				–	–	–	
		35	3	3	3	3	3	5	2	2	2	4	4	4	ガーディアンプログラム		○	2
	武道着	5	5	5	2	2	2	–			–				–	–	–	
		55	4	4	4	4	4	7	6	6	6	3	3	3	ガーディアンプログラム		○	3
	魔法のショール	3	3	3	6	6	6	–			–				–	–	–	
		85	5	5	5	5	5	8	4	4	4	8	8	8	ガーディアンプログラム		○	3
	強化服	7	7	7	3	3	3	–			–				–	–	–	
		110	6	6	6	6	6	10	9	9	9	4	4	4	ガーディアンプログラム		○	4
	強化道着	8	8	8	4	4	4	–			–				–	–	–	
		145	7	7	7	7	7	11	11	11	11	5	5	5	ガーディアンプログラム		○	4
	玉虫のショール	4	4	4	8	8	8	–			–				–	–	–	
		145	7	7	7	7	7	11	5	5	5	11	11	11	ガーディアンプログラム		○	4
	バットケープ	3	3	3	3	3	3	暗闇+50%			–				–	–	–	
		55	4	4	4	4	4	7	4	4	4	4	4	4	ガーディアンプログラム		○	3
	エンペラケープ	4	4	4	4	4	4	暗闇+75%			–				–	–	–	
		120	6	6	6	6	6	10	6	6	6	6	6	6	ガーディアンプログラム		○	5

※1：ブラッドギア／シウグナスか騎士が装備するとブラッドロール「レッドハート」を使えるようになる。　※2：魔具。

主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
【イベント】コスモス	●陽炎のローブ＋1（火の熾り、巨獣の毛皮×1、宝珠×1、火の結晶×20）
【強化】陽炎のローブ	－
【ドロップ】ヴェアリー	●湖水のローブ＋1（寒冷の予兆、巨獣の毛皮×1、宝珠×1、水の結晶×20）
【強化】湖水のローブ	－
【ドロップ】ジャイロニー	●星屑のローブ＋1（雷光の煌めき、巨獣の毛皮×1、宝珠×1、金の結晶×20）
【強化】星屑のローブ	－
【せんせい】離れてても心は一つ 【他】トレード　など	●忍装束（服従の知恵、魔獣の毛皮×1、繊維×8、翼膜×4）
【強化】迷彩服	●天狗の隠れ蓑（服従の知恵、魔獣の毛皮×2、カシ×1、フェザー×16）
【強化】忍装束	－
【イベント】シウグナス編	●シェドムスア（色欲な罪、翼膜×4）
【強化】卵の殻	●真シェドムスア（色欲な罪、悪魔の血×1、翼膜×7）
【強化】シェドムスア	－

主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
【初期】ロロ	－
【初期】ミャオ	－
【初期】パー	－
【初期】ヒス	－
【初期】イマクー	－
【初期】ビャク	－
【初期】エリュテイア	－
【初期】グルマン	－
【初期】キナ	－

主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
【ドロップ】アンチスケルトン、ヴァニタス、スケルトン 【他】トレード　など	●防護服（繊維×2）
【初期】風民ナホイ、刑事スピアー、若 七緒実 【他】トレード　など	－
【強化】ダブレット 【他】トレード　など	●武道着（繊維×3、獣の爪×2、土の結晶×3）　●魔道着（繊維×2、翼膜×1、水の結晶×2）
【強化】防護服 【他】トレード　など	●武道着（繊維×3、獣の爪×2、土の結晶×3）　●魔法のショール（蛇革×4、ゼラチン×2、木の結晶×6）　●バットケープ（キラキラ光る、毛皮×3、翼膜×2、水の結晶×3）
【強化】防護服、魔道着 【ドロップ】海賊ヨルゲン 【他】トレード	●魔法のショール（蛇革×4、ゼラチン×2、木の結晶×6）　●強化服（魔獣の毛皮×2、虫の甲羅×6、精霊石×8）
【強化】武道着、魔道着、バットケープ	●玉虫のショール（魔獣の毛皮×2、ヤシの実×1、水の結晶×10）　●強化服（魔獣の毛皮×2、虫の甲羅×6、精霊石×8）　●エンペラケープ（キラキラ光る、エンペラ×1、蛇革×6、火の結晶×8）
【強化】武道着、魔法のショール	●強化道着（魔獣の毛皮×2、繊維×8、火の結晶×10）　●玉虫のショール（魔獣の毛皮×2、ヤシの実×1、水の結晶×10）
【強化】強化服	－
【強化】強化服、魔法のショール	－
【強化】魔道着 【せんせい】渾身の一撃4	●エンペラケープ（キラキラ光る、エンペラ×1、蛇革×6、火の結晶×8）　●魔法のショール（蛇革×4、ゼラチン×2、木の結晶×6）
【強化】魔法のショール、バットケープ	●エンペラケープ＋1（キラキラ光る、エンペラ×2、ゼラチン×3、火の結晶×12）

▶副防具続き

分類	名前	属性耐性						状態異常耐性			特性				五行	能力値上昇	固有技	
		斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性											
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技		引き継ぎ	価値
服	エンペラケープ+1	6	6	6	6	6	6	暗闇+75%			－						－	
		155	8	8	8	8	8	13	8	8	8	8	8	8	ガーディアンプログラム		○	6
	ボレロ	2	2	2	2	2	2	－			回避率+2%				－	－	－	
		35	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	ガーディアンプログラム		○	3
	フェザーボレロ	3	3	3	3	3	3	－			回避率+2%				－	－	－	
		85	5	5	5	5	5	8	5	5	5	5	5	5	ガーディアンプログラム		○	5
	トロピカルボレロ	5	5	5	5	5	5	－			回避率+2%				－	－	－	
		145	7	7	7	7	7	11	7	7	7	7	7	7	ガーディアンプログラム		○	7
	北風のマント	2	2	2	－	6	－	－			全体攻撃耐性+10%				－	－	－	
		55	4	4	4	4	4	7	3	3	3	－	8	－	自己防衛プログラム		○	4
	北風のマント+1	4	4	4	－	10	－	－			全体攻撃耐性+10%				－	－	－	
		145	7	7	7	7	7	11	5	5	5	－	14	－	自己防衛プログラム改		○	7
	太陽のマント	2	2	2	6	－	－	－			術耐性+10%				－	－	－	
		55	4	4	4	4	4	7	3	3	3	8	－	－	自己防衛プログラム		○	4
	太陽のマント+1	4	4	4	10	－	－	－			術耐性+10%				－	－	－	
		145	7	7	7	7	7	11	5	5	5	14	－	－	自己防衛プログラム改		○	7
	トレーニングウェア	1	1	1	1	1	1	－			能力値成長アップ小				－	－	－	
		35	3	3	3	3	3	5	2	2	2	2	2	2	セーフティ解除		○	3
	加圧インナー	2	2	2	2	2	2	－			能力値成長アップ				－	－	－	
		85	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	セーフティ解除		○	4
	コンプレッションウェア	3	3	3	3	3	3	－			能力値成長アップ大				－	－	－	
		145	7	7	7	7	7	11	5	5	5	5	5	5	金剛プログラム		○	5
頭部	フード	－	3	－	－	－	－	－			－				－	－	－	
		5	－	－	－	－	－	1	－	3	－	－	－	－	修理装置		○	2
	羽帽子	－	7	－	－	－	－	－			－				－	－	－	
		20	2	2	2	2	2	4	－	8	－	－	－	－	修理装置		○	2
	骨兜	－	7	－	－	－	－	マヒ+25%			－				－	－	－	
		20	2	2	2	2	2	4	－	8	－	－	－	－	修理装置		○	2
	獣骨兜	－	12	－	－	－	－	マヒ+25%			－				－	－	－	
		55	4	4	4	4	4	7	－	17	－	－	－	－	修理装置		○	3
	ウォーハット	－	10	－	－	－	－	－			打狙われやすさアップ小				－	－	－	
		35	3	3	3	3	3	5	－	13	－	－	－	－	修理装置		○	2
	サレット	－	14	－	－	－	－	－			打狙われやすさアップ小				－	－	－	
		55	4	4	4	4	4	7	－	19	－	－	－	－	修理装置		○	3
	メタルヘルム	－	17	－	－	－	－	－			打狙われやすさアップ小				－	－	－	
		85	5	5	5	5	5	8	－	24	－	－	－	－	修理装置		○	3
	バードメット	－	20	－	－	－	－	－			打狙われやすさアップ小				－	－	－	
		110	6	6	6	6	6	10	－	28	－	－	－	－	修理装置		○	4
	バードメット+1	－	23	－	－	－	－	－			打狙われやすさアップ小				－	－	－	
		145	7	7	7	7	7	11	－	33	－	－	－	－	修理装置改		○	5
	ロードヘルム	－	26	－	－	－	－	－			打狙われやすさアップ小				－	－	－	
		155	8	8	8	8	8	13	－	38	－	－	－	－	修理装置		○	5
	毛皮のフード	－	6	－	－	7	－	－			－				－	－	－	
		35	3	3	3	3	3	5	－	7	－	－	9	－	修理装置		○	2
	防寒フード	－	10	－	－	11	－	－			－				－	－	－	
		85	5	5	5	5	5	8	－	13	－	－	15	－	修理装置		○	3
	魔獣のフード	－	13	－	－	15	－	－			－				－	－	－	
		145	7	7	7	7	7	11	－	18	－	－	21	－	修理装置		○	4
	巨獣のフード	－	15	－	－	18	－	－			－				－	－	－	
		155	8	8	8	8	8	13	－	20	－	－	24	－	修理装置		○	5
	海賊のバンダナ	－	12	－	－	－	－	マヒ+50%			－				－	－	－	
		55	4	4	4	4	4	7	－	17	－	－	－	－	修理装置		○	3
	コックスコーム	－	18	－	－	－	－	マヒ+75%			－				－	－	－	
		110	6	6	6	6	6	10	－	26	－	－	－	－	修理装置		○	4
	コックスコーム+1	－	24	－	－	－	－	マヒ+75%			－				－	－	－	
		155	8	8	8	8	8	13	－	35	－	－	－	－	修理装置改		○	5
	シルクハット	－	7	－	－	－	－	－			－				－	－	－	
		20	2	2	2	2	2	4	－	8	－	－	－	－	修理装置		○	2
	花冠	－	10	－	－	－	－	悪臭+25%			－				－	－	－	
		35	3	3	3	3	3	5	－	13	－	－	－	－	修理装置		○	2
	巨樹の花冠	－	15	－	－	－	－	悪臭+50%			－				－	－	－	
		85	5	5	5	5	5	8	－	22	－	－	－	－	修理装置		○	3
	巨樹の花冠+1	－	21	－	－	－	－	悪臭+50%			－				－	－	－	
		145	7	7	7	7	7	11	－	30	－	－	－	－	修理装置改		○	5
	羽かんざし	－	7	－	－	－	－	怒り+25%			－				金+2	知力+2	－	
		20	2	2	2	2	4	4	－	2	－	－	－	10	修理装置		○	2
	レッドバレッタ	－	10	－	－	－	－	怒り+25%			－				火+3	知力+3	太陽光線	
		35	3	3	3	3	6	5	－	3	－	15	－	－	修理装置		○	3
	ブルーバレッタ	－	10	－	－	－	－	怒り+25%			－				木+3	知力+3	グラビティバインド	
		35	3	3	3	3	6	5	－	13	－	－	－	－	修理装置		○	3
	イエローバレッタ	－	10	－	－	－	－	怒り+25%			－				土+3	知力+3	呪縛	
		35	3	3	3	3	6	5	－	13	－	－	－	－	修理装置		○	3
	ブラックバレッタ	－	10	－	－	－	－	怒り+25%			－				水+3	知力+3	激痛	
		35	3	3	3	3	6	5	－	3	－	－	15	－	修理装置		○	3
	ソレイユバレッタ	－	15	－	－	－	－	怒り+25%			－				火+3、土+3	知力+5	－	
		85	5	5	5	5	10	8	－	20	－	13	－	－	修理装置		○	5
	夕闇のバレッタ	－	15	－	－	－	－	怒り+25%			－				火+3、水+3	知力+5	－	
		85	5	5	5	5	10	8	－	10	－	15	－	15	修理装置		○	5

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【強化】エンペラケープ	–
	【せんせい】BPコスト2の力自慢　など	●フェザーボレロ（自由の気風、魔獣の毛皮×1、フェザー×4、木の結晶×6）
	【強化】ボレロ	●トロピカルボレロ（自由の気風、魔獣の毛皮×2、ナナの花粉×1、フェザー×8）
	【強化】フェザーボレロ	–
	【ドロップ】ノトス	●北風のマント＋1（動乱突破、魔獣の毛皮×2、レラの花粉×1、木の結晶×10）
	【強化】北風のマント	–
	【ドロップ】メンカル	●太陽のマント＋1（伝統の不文律、魔獣の毛皮×2、チュプの花粉×1、火の結晶×10）
	【強化】太陽のマント	–
	【他】トレード	–
	【他】トレード	–
	【他】トレード	–
	【初期】御堂 網紀、アメイヤ アシュリン　【他】トレード　など	●羽帽子（繊維×1、フェザー×1）　●骨兜（獣の骨×1、土の結晶×1）
	【強化】フード　【他】トレード　など	●毛皮のフード（寒冷の予兆、毛皮×2、雑木×1、火の結晶×2）　●獣骨兜（雑木×3、獣の骨×2、土の結晶×3）　●ウォーハット（虫の甲羅×2、獣の牙×2、木の結晶×2）
	【強化】フード　【他】トレード	●毛皮のフード（寒冷の予兆、毛皮×2、雑木×1、火の結晶×2）　●獣骨兜（雑木×3、獣の骨×2、土の結晶×3）　●ウォーハット（虫の甲羅×2、獣の牙×2、木の結晶×2）
	【強化】羽帽子、毛皮のフード、骨兜　【他】トレード	●防寒フード（寒冷の予兆、毛皮×4、ヒノキ×1、火の結晶×6）　●メタルヘルム（鉄鉱石×2、精霊石×5、金の結晶×6）　●コックスコーム（自由の気風、宝珠×1、フェザー×4、叫びの根×5）
	【強化】羽帽子、骨兜、シルクハット　【ドロップ】粘菌[2]　【他】トレード　など	●獣骨兜（雑木×3、獣の骨×2、土の結晶×3）　●サレット（石クズ×3、虫の甲羅×2、金の結晶×3）
	【強化】ウォーハット　【他】トレード	●防寒フード（寒冷の予兆、毛皮×4、ヒノキ×1、火の結晶×6）　●メタルヘルム（鉄鉱石×2、精霊石×5、金の結晶×6）
	【強化】獣骨兜、サレット　【他】トレード	●バードメット（虫の甲羅×10、フェザー×4、木の結晶×8）
	【強化】防寒フード、メタルヘルム	●魔獣のフード（寒冷の予兆、魔獣の毛皮×2、蛇革×8、火の結晶×10）　●バードメット＋1（黒曜石×1、フェザー×8、土の結晶×10）
	【強化】バードメット	●ロードヘルム（黒曜石×1、エンペラ×1、土の結晶×12）　●巨獣のフード（寒冷の予兆、巨獣の毛皮×1、毛皮×10、火の結晶×12）
	【強化】バードメット＋1、魔獣のフード	–
	【強化】羽帽子、骨兜	●防寒フード（寒冷の予兆、毛皮×4、ヒノキ×1、火の結晶×6）　●獣骨兜（雑木×3、獣の骨×2、土の結晶×3）
	【強化】毛皮のフード、獣骨兜、サレット	●魔獣のフード（寒冷の予兆、魔獣の毛皮×2、蛇革×8、火の結晶×10）　●バードメット（虫の甲羅×10、フェザー×4、木の結晶×8）
	【強化】防寒フード、バードメット	●巨獣のフード（寒冷の予兆、巨獣の毛皮×1、毛皮×10、火の結晶×12）　●ロードヘルム（黒曜石×1、エンペラ×1、土の結晶×12）
	【強化】バードメット＋1、魔獣のフード	–
	【ドロップ】海賊ビビ[1]	●コックスコーム（自由の気風、宝珠×1、フェザー×4、叫びの根×5）
	【強化】獣骨兜、海賊のバンダナ　【ドロップ】最終皇帝	●コックスコーム＋1（自由の気風、宝珠×1、フェザー×10、金の結晶×12）
	【強化】コックスコーム	–
	【初期】シウグナス、サラーブ	●花冠（雑木×2、舌状花×1、水の結晶×2）　●ウォーハット（虫の甲羅×2、獣の牙×2、木の結晶×2）
	【強化】シルクハット　【ドロップ】機人・妄執フレッド、霊機・アメノウズメ　など	●巨樹の花冠（舌状花×1、ヤシの実×1、花粉×2）
	【強化】花冠	●巨樹の花冠＋1（黒曜石×1、筒状花×3、木の結晶×10）
	【強化】巨樹の花冠	–
	【ドロップ】機人・狂恋フレッド、【せんせい】マジカル2連携　【他】トレード　など	●レッドバレッタ（雑木×2、フェザー×1、火の結晶×2）　●ブルーバレッタ（雑木×2、フェザー×1、木の結晶×2）　●イエローバレッタ（雑木×2、フェザー×1、土の結晶×2）　●ブラックバレッタ（雑木×2、フェザー×1、水の結晶×2）　●銀のマジェステ（雑木×3、フェザー×2、金の結晶×3）
	【強化】羽かんざし　【他】トレード	●ソレイユバレッタ（ヒノキ×2、火の結晶×6、土の結晶×6）　●夕闇のバレッタ（ヒノキ×2、火の結晶×6、水の結晶×6）
	【強化】羽かんざし　【他】トレード	●新緑のバレッタ（ヒノキ×2、水の結晶×6、土の結晶×6）　●深海のバレッタ（ヒノキ×2、水の結晶×6、木の結晶×6）
	【強化】羽かんざし	●ソレイユバレッタ（ヒノキ×2、火の結晶×6、土の結晶×6）　●新緑のバレッタ（ヒノキ×2、水の結晶×6、土の結晶×6）
	【強化】羽かんざし	●夕闇のバレッタ（ヒノキ×2、火の結晶×6、水の結晶×6）　●深海のバレッタ（ヒノキ×2、水の結晶×6、木の結晶×6）
	【強化】レッドバレッタ、イエローバレッタ	–
	【強化】レッドバレッタ、ブラックバレッタ　【他】トレード	–

▶副防具続き

分類	名前	属性耐性						状態異常耐性			特性				五行	能力値上昇	固有技	
		斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性											
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技		引き継ぎ	価値
頭部	新緑のバレッタ	－	15	－	－	－	－	怒り＋25%			－				木＋3、土＋3	知力＋5	－	
		85	5	5	5	5	10	8	－	22	－	－	－	－	修理装置		○	5
	深海のバレッタ	－	15	－	－	－	－	怒り＋25%			－				木＋3、水＋3	知力＋5	－	
		85	5	5	5	5	10	8	－	20	－	－	13	－	修理装置		○	5
	銀のマジェステ	－	12	－	－	－	－	怒り＋50%			－				金＋4	知力＋4	－	
		55	4	4	4	4	8	7	－	4	－	－	－	20	修理装置		○	4
	黒曜のフロントレット	－	21	－	－	－	－	怒り＋75%			－				すべて＋1	知力＋7	－	
		145	7	7	7	7	14	11	－	8	－	12	12	12	修理装置		○	7
	覆面	－	4	－	－	－	－	スタン＋25%			－				－	－	－	
		10	1	1	1	1	1	2	－	4	－	－	－	－	修理装置		○	2
	フェザーマスク	－	7	－	－	－	－	スタン＋25%			－				－	－	－	
		20	2	2	2	2	2	4	－	8	－	－	－	－	修理装置		○	2
	ビーストマスク	－	12	－	－	－	－	スタン＋50%			－				－	－	－	
		55	4	4	4	4	4	7	－	17	－	－	－	－	修理装置		○	3
	スクリームデビル	－	15	－	－	－	－	スタン＋50%			－				－	－	－	
		85	5	5	5	5	5	8	－	22	－	－	－	－	修理装置		○	3
	マスクエンペラー	－	18	－	－	－	－	スタン＋75%			－				－	－	－	
		110	6	6	6	6	6	10	－	26	－	－	－	－	修理装置		○	4
	皇帝の冠	15	－	－	－	－	－	－			－				－	－	－	
		35	3	3	3	3	3	5	18	－	－	－	－	－	強化装置		×	－
	ログフェルヴ(※)	22	－	－	－	14	－	マヒ＋50%			－				－	－	－	
		65	4	4	4	4	4	7	28	－	－	－	19	－	セーフティ解除		×	－
	真ログフェルヴ(※)	36	－	－	－	24	－	マヒ＋100%			－				－	－	－	
		155	8	8	8	8	8	13	48	－	－	－	32	－	セーフティ解除		×	－
手	古びた小手	4	－	－	－	－	－	－			－				－	－	－	
		10	1	1	1	1	1	2	4	－	－	－	－	－	減速装置		○	2
	ナックルカバー	4	－	－	－	－	－	－			－				－	－	－	
		10	1	1	1	1	1	2	4	－	－	－	－	－	減速装置		○	2
	シェルブレーサー	7	－	－	－	－	－	－			－				－	－	－	
		20	2	2	2	2	2	4	8	－	－	－	－	－	減速装置		○	2
	ガントレット	10	－	－	－	－	－	－			斬狙われやすさアップ小				－	－	－	
		35	3	3	3	3	3	5	13	－	－	－	－	－	減速装置		○	2
	ヴァンブレイス	14	－	－	－	－	－	－			斬狙われやすさアップ小				－	－	－	
		55	4	4	4	4	4	7	19	－	－	－	－	－	減速装置		○	3
	シルバースネーク	17	－	－	－	－	－	－			斬狙われやすさアップ小				－	－	－	
		85	5	5	5	5	5	8	24	－	－	－	－	－	減速装置		○	3
	サイバーグラブ	20	－	－	－	－	－	－			斬狙われやすさアップ小				－	－	－	
		110	6	6	6	6	6	10	28	－	－	－	－	－	減速装置		○	4
	サイバーグラブ＋1	23	－	－	－	－	－	－			斬狙われやすさアップ小				－	－	－	
		145	7	7	7	7	7	11	33	－	－	－	－	－	減速装置改		○	5
	ロードガントレット	26	－	－	－	－	－	－			斬狙われやすさアップ小				－	－	－	
		155	8	8	8	8	8	13	38	－	－	－	－	－	減速装置		○	5
	ミトン	4	－	－	5	－	－	－			－				－	－	－	
		20	2	2	2	2	2	4	5	－	－	6	－	－	減速装置		○	2
	アームウォーマー	10	－	－	－	－	－	－			－				－	－	－	
		35	3	3	3	3	3	5	13	－	－	－	－	－	減速装置		○	2
	高級ミトン	8	－	－	9	－	－	－			－				－	－	－	
		55	4	4	4	4	4	7	10	－	－	12	－	－	減速装置		○	3
	なべつかみ	11	－	－	13	－	－	－			－				－	－	－	
		110	6	6	6	6	6	10	15	－	－	18	－	－	減速装置		○	4
	ヒートプロテクター	13	－	－	15	－	－	－			－				－	－	－	
		145	7	7	7	7	7	11	18	－	－	21	－	－	減速装置		○	4
	ヒートプロテクター＋1	15	－	－	18	－	－	－			－				－	－	－	
		155	8	8	8	8	8	13	20	－	－	24	－	－	減速装置改		○	5
	狙撃用手袋	10	－	－	－	－	－	－			命中率＋20%				－	－	－	
		35	3	3	3	3	3	5	13	－	－	－	－	－	支援狙撃		○	2
	ムスクテール	15	－	－	－	－	－	－			命中率＋30%				－	－	－	
		85	5	5	5	5	5	8	22	－	－	－	－	－	支援狙撃		○	3
	タクティカルグローブ	21	－	－	－	－	－	－			命中率＋50%				－	－	－	
		145	7	7	7	7	7	11	30	－	－	－	－	－	支援狙撃		○	4
	怪力手袋	12	－	－	－	－	－	－			－				－	筋力＋10	－	
		55	14	4	4	4	4	7	17	－	－	－	－	－	減速装置		○	3
	怪力手袋＋1	21	－	－	－	－	－	－			－				－	筋力＋10	－	
		145	17	7	7	7	7	11	30	－	－	－	－	－	減速装置改		○	4
	トロンプ・ルイユ	12	－	－	－	－	－	－			連携範囲反転				－	技術力＋10	－	
		55	4	14	4	4	4	7	17	－	－	－	－	－	減速装置		○	5
	トロンプ・ルイユ＋1	18	－	－	－	－	－	－			連携範囲反転				－	技術力＋10	－	
		110	6	16	6	6	6	10	26	－	－	－	－	－	減速装置改		○	7
	魔の手袋	5	－	－	－	－	－	－			－				－	知力＋3	－	
		10	1	1	1	1	4	2	6	－	－	－	－	－	減速装置		○	3
	レースグローブ	10	－	－	－	－	－	混乱＋25%			－				－	知力＋3	－	
		35	3	3	3	3	6	5	13	－	－	－	－	－	急速追尾		○	4
	レースグローブ＋1	18	－	－	－	－	－	混乱＋50%			－				－	知力＋3	－	
		110	6	6	6	6	9	10	26	－	－	－	－	－	急速追尾		○	5
	術者呪いの手袋	10	－	－	－	－	－	－			詠唱中狙われやすさアップ				すべて＋2	知力＋4	－	
		35	3	3	3	3	7	5	13	－	－	－	－	－	減速装置		○	4
	術者呪いの手袋＋1	18	－	－	－	－	－	－			詠唱中狙われやすさアップ				すべて＋4	知力＋4	－	
		110	6	6	6	6	10	10	26	－	－	－	－	－	減速装置改		○	5

※：ブラッドギア／シウグナスか騎士が装備するとブラッドロール「ゼニスガード」を使えるようになる。

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【強化】ブルーバレッタ、イエローバレッタ　【他】トレード	–
	【強化】ブルーバレッタ、ブラックバレッタ	–
	【強化】羽かんざし　【ドロップ】反乱軍シノ	●黒曜のフロントレット（黒曜石×1、自然銀×1、宝珠×1）
	【強化】銀のマジェステ　【他】トレード	–
	【ドロップ】バフーン、プーカ、プランクスター　など	●フェザーマスク（繊維×1、フェザー×1）
	【強化】覆面	●ビーストマスク（繊維×3、獣の牙×2、火の結晶×3）
	【強化】フェザーマスク	●スクリームデビル（繊維×4、叫びの根×4、火の結晶×6）
	【強化】ビーストマスク	●マスクエンペラー（繊維×10、エンペラ×1、火の結晶×8）
	【強化】スクリームデビル　など	–
	【イベント】シウグナス編	●ログフェルヴ（怠惰な罪、蛇革×4）
	【強化】皇帝の冠	●真ログフェルヴ（怠惰な罪、悪魔の血×1、蛇革×7）
	【強化】ログフェルヴ	–
	【ドロップ】エベベッケ、クラーケン、コズミックデビル	●怪力手袋（生きる活力、石クズ×3、獣の爪×2、木の結晶×3）　●トロンプ・ルイユ（超越する輪廻、石クズ×3、叫びの根×2、木の結晶×3）
	【初期】アメイヤ アシュリン、ムサシ、哲人　【他】トレード　など	●シェルブレーサー（繊維×1、木の結晶×1）　●ミトン（火の熾り、繊維×1、木の結晶×1）
	【強化】ナックルカバー　【他】トレードなど	●ガントレット（石クズ×2、木の結晶×2、金の結晶×2）
	【強化】シェルブレーサー、ミトン　【他】トレード	●ヴァンブレイス（石クズ×3、獣の爪×2、木の結晶×3）　●高級ミトン（火の熾り、毛皮×3、翼膜×2、火の結晶×3）
	【強化】ガントレット　【他】トレード	●シルバースネーク（蛇革×4、自然銀×1、水の結晶×6）
	【強化】ヴァンブレイス	●サイバーグラブ（自然銀×2、石クズ×6、金の結晶×8）　●なべつかみ（火の熾り、魔獣の毛皮×2、翼膜×6、水の結晶×8）
	【強化】シルバースネーク	●サイバーグラブ＋1（黒曜石×1、魔獣の牙×1、カシ×1）　●ヒートプロテクター（火の熾り、魔獣の毛皮×2、カシ×1、火の結晶×10）
	【強化】サイバーグラブ、なべつかみ	●ロードガントレット（黒曜石×1、魔獣の牙×1、カシ×3）　●ヒートプロテクター＋1（火の熾り、巨獣の毛皮×1、カシ×2、火の結晶×12）
	【強化】サイバーグラブ＋1、ヒートプロテクター	–
	【強化】ナックルカバー	●高級ミトン（火の熾り、毛皮×3、翼膜×2、火の結晶×3）　●ガントレット（石クズ×2、木の結晶×2、金の結晶×2）
	【初期】豪傑	●高級ミトン（火の熾り、毛皮×3、翼膜×2、火の結晶×3）
	【強化】ガントレット、ミトン、アームウォーマー	●なべつかみ（火の熾り、魔獣の毛皮×2、翼膜×6、水の結晶×8）
	【強化】シルバースネーク、高級ミトン	●ヒートプロテクター（火の熾り、魔獣の毛皮×2、カシ×1、火の結晶×10）　●サイバーグラブ＋1（黒曜石×1、魔獣の牙×1、カシ×1）
	【強化】サイバーグラブ、なべつかみ	●ヒートプロテクター＋1（火の熾り、巨獣の毛皮×1、カシ×2、火の結晶×12）　●ロードガントレット（黒曜石×1、魔獣の牙×1、カシ×3）
	【強化】サイバーグラブ＋1、ヒートプロテクター	–
	【初期】エミリー ブライアント　【イベント】デルタベース	●ムスクテール（時を刻む社会、毛皮×4、獣の骨×4、火の結晶×6）
	【強化】狙撃用手袋	●タクティカルグローブ（時を刻む社会、魔獣の爪×2、自然銀×1、獣の骨×8）
	【強化】ムスクテール	–
	【強化】古びた小手　【せんせい】渾身の一撃3	●怪力手袋＋1（生きる活力、魔獣の毛皮×2、エンペラ×1、宝珠×1）
	【強化】怪力手袋	–
	【強化】古びた小手	●トロンプ・ルイユ＋1（超越する輪廻、ゼラチン×1、翼膜×6、花粉×1）
	【強化】トロンプ・ルイユ	–
	【ドロップ】サキュバス、女王蜂、ハルピュイア	●レースグローブ（静寂なる孤独、繊維×2、精霊石×2、水の結晶×2）　●術者呪いの手袋（危機への献身、繊維×2、翼膜×1、土の結晶×2）
	【強化】魔の手袋	●レースグローブ＋1（静寂なる孤独、魔獣の毛皮×2、フェザー×6、水の結晶×8）
	【強化】レースグローブ	–
	【強化】魔の手袋	●術者呪いの手袋＋1（危機への献身、魔獣の毛皮×2、毛皮×6、土の結晶×8）
	【強化】術者呪いの手袋	–

▶副防具続き

分類	名前	属性耐性						状態異常耐性			特性				五行	能力値上昇	固有技	
		斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性											
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技		引き継ぎ	価値
手	バルゼリーヴ(※1)	–	22	–	–	–	14	毒+50%			–				–	–	–	
		65	4	4	4	4	4	7	–	28	–	–	–	19	光学迷彩		×	–
	真バルゼリーヴ(※1)	–	36	–	–	–	24	毒+100%			–				–	–	–	
		155	8	8	8	8	8	13	–	48	–	–	–	32	光学迷彩		×	–
足	木靴	–	–	3	–	–	–	–			–				–	–	–	
		5	–	–	–	–	–	1	–	–	3	–	–	–	加速装置		○	2
	ゲートル	–	–	4	–	–	–	–			–				–	–	–	
		10	1	1	1	1	1	2	–	–	4	–	–	–	加速装置		○	2
	ブリーチズ	–	–	4	–	–	–	–			–				–	–	–	
		10	1	1	1	1	1	2	–	–	4	–	–	–	加速装置		○	2
	パンプス	–	–	4	–	–	–	–			–				–	–	–	
		10	1	1	1	1	1	2	–	–	4	–	–	–	加速装置		○	2
	革のブーツ	–	–	4	–	–	–	–			–				–	–	–	
		10	1	1	1	1	1	2	–	–	4	–	–	–	加速装置		○	2
	ロングブーツ	–	–	7	–	–	–	–			–				–	–	–	
		20	2	2	2	2	2	4	–	–	8	–	–	–	加速装置		○	2
	メタルグリーブ	–	–	10	–	–	–	–			突狙われやすさアップ小				–	–	–	
		35	3	3	3	3	3	5	–	–	13	–	–	–	加速装置		○	2
	サバトン	–	–	14	–	–	–	–			突狙われやすさアップ小				–	–	–	
		55	4	4	4	4	4	7	–	–	19	–	–	–	加速装置		○	3
	サバトン+1	–	–	17	–	–	–	–			突狙われやすさアップ小				–	–	–	
		85	5	5	5	5	5	8	–	–	24	–	–	–	加速装置改		○	3
	シルバーブーツ	–	–	20	–	–	–	–			突狙われやすさアップ小				–	–	–	
		110	6	6	6	6	6	10	–	–	28	–	–	–	加速装置		○	4
	シルバーブーツ+1	–	–	23	–	–	–	–			突狙われやすさアップ小				–	–	–	
		145	7	7	7	7	7	11	–	–	33	–	–	–	加速装置改		○	4
	ロードサバトン	–	–	26	–	–	–	–			突狙われやすさアップ小				–	–	–	
		155	8	8	8	8	8	13	–	–	38	–	–	–	加速装置		○	5
	ラバーソウル	–	–	6	–	–	7	–			–				–	–	–	
		35	3	3	3	3	3	5	–	–	7	–	–	9	加速装置		○	2
	ラバーソウル+1	–	–	10	–	–	11	–			–				–	–	–	
		85	5	5	5	5	5	8	–	–	13	–	–	15	加速装置改		○	3
	ガロッシュ	–	–	13	–	–	15	–			–				–	–	–	
		145	7	7	7	7	7	11	–	–	18	–	–	21	加速装置		○	4
	ガロッシュ+1	–	–	15	–	–	18	–			–				–	–	–	
		155	8	8	8	8	8	13	–	–	20	–	–	24	加速装置改		○	5
	ストーンレガース	–	–	15	–	–	–	石化+25%			–				–	–	–	
		85	5	5	5	5	5	8	–	–	22	–	–	–	加速装置		○	3
	黒曜石の靴	–	–	21	–	–	–	石化+50%			–				–	–	–	
		145	7	7	7	7	7	11	–	–	30	–	–	–	加速装置		○	4
	黒曜石の靴+1	–	–	24	–	–	–	石化+50%			–				–	–	–	
		155	8	8	8	8	8	13	–	–	35	–	–	–	加速装置改		○	5
	蛇柄サンダル	–	–	10	–	–	–	毒+25%			–				–	–	–	
		35	3	3	3	3	3	5	–	–	13	–	–	–	加速装置		○	2
	パイソンシューズ	–	–	15	–	–	–	毒+50%			–				–	–	–	
		85	5	5	5	5	5	8	–	–	22	–	–	–	加速装置		○	3
	スコーピオンスマッシュ	–	–	21	–	–	–	毒+75%			–				–	–	–	
		145	7	7	7	7	7	11	–	–	30	–	–	–	加速装置		○	4
	ジャングルブーツ	–	–	12	–	–	–	–			インタラプト回避率+50%				–	–	–	
		55	4	4	4	4	4	7	–	–	17	–	–	–	加速装置		○	3
	ジャングルブーツ+1	–	–	18	–	–	–	–			インタラプト回避率+50%				–	–	–	
		110	6	6	6	6	6	10	–	–	26	–	–	–	加速装置改		○	4
	コンバットブーツ	–	–	15	–	–	–	–			カウンターダメージ耐性+50%				–	–	–	
		85	5	5	5	5	5	8	–	–	22	–	–	–	加速装置		○	3
	コンバットブーツ+1	–	–	21	–	–	–	–			カウンターダメージ耐性+50%				–	–	–	
		145	7	7	7	7	7	11	–	–	30	–	–	–	加速装置改		○	4
	疾風の靴	–	–	12	–	–	–	–			行動順アップ小				–	運動性+5	–	
		55	4	4	9	4	4	7	–	–	17	–	–	–	加速装置		○	3
	疾風の靴+1	–	–	15	–	–	–	–			行動順アップ				–	運動性+7	–	
		85	5	5	12	5	5	8	–	–	22	–	–	–	加速装置改		○	3
	韋駄天の靴	–	–	21	–	–	–	–			行動順アップ大				–	運動性+10	–	
		145	7	7	17	7	7	11	–	–	30	–	–	–	加速装置		○	4
	汚れた石靴	–	–	14	–	–	–	–			–				–	–	–	
		65	4	4	4	4	4	7	–	–	19	–	–	–	加速装置		○	4
	星辰の石靴	–	–	21	–	–	–	混乱+25%			–				–	–	–	
		145	7	7	7	7	7	11	–	–	30	–	–	–	加速装置		○	4
	星辰の石靴+1	–	–	24	–	–	–	混乱+50%			–				–	–	–	
		155	8	8	8	8	8	13	–	–	35	–	–	–	加速装置改		○	5
	路地裏の長靴	–	–	15	–	–	–	–			–				–	–	–	
		35	3	3	3	3	3	5	–	–	18	–	–	–	加速装置		×	–
	ナタス(※2)	–	–	22	14	–	–	怒り+50%			–				–	–	–	
		65	4	4	4	4	4	7	–	–	28	19	–	–	自己防衛プログラム		×	–
	真ナタス(※2)	–	–	36	24	–	–	怒り+100%			–				–	–	–	
		155	8	8	8	8	8	13	–	–	48	32	–	–	自己防衛プログラム		×	–
アクセサリー	骨のお守り	–	–	–	–	–	–	即死+15%			–				–	–	–	
		5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	強化装置		○	1
	牙のお守り	–	–	–	–	–	–	–			–				–	筋力+8	–	
		15	10	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	強化装置		○	2

※1：ブラッドギア／シウグナスか騎士が装備するとブラッドロール「ルナティックレジスト」を使えるようになる。
※2：ブラッドギア／シウグナスか騎士が装備するとブラッドロール「ミストアヴォイド」を使えるようになる。

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【強化】IDタグ	●真バルゼリーヴ（貪食な罪、悪魔の血×1、フェザー×7）
	【強化】バルゼリーヴ	−
	【初期】ムサシ、スクネ 【他】トレード など	●ロングブーツ（毛皮×1、水の結晶×1）
	【初期】豪傑、人斬	●ロングブーツ（毛皮×1、水の結晶×1）
	【初期】コンスタンティン、最終皇帝 【ドロップ】貪食の塔主	●ロングブーツ（毛皮×1、水の結晶×1）
	【初期】フォルミナ フランクリン、グィネヴィア、若 七緒実	●ロングブーツ（毛皮×1、水の結晶×1） ●蛇柄サンダル（蛇革×2、水の結晶×2）
	【ドロップ】赤ガエル、宇宙カエル、エドマ 【他】トレード など	●ロングブーツ（毛皮×1、水の結晶×1）
	【強化】木靴、パンプス、ゲートル 【他】トレード	●メタルグリーブ（石クズ×2、獣の骨×1、金の結晶×2） ●ラバーソウル（雷光の煌めき、翼膜×2、ゼラチン×1、木の結晶×2）
	【強化】ロングブーツ 【他】トレード など	●サバトン（石クズ×3、虫の甲羅×2、金の結晶×3）
	【強化】メタルグリーブ、ラバーソウル 【他】トレード	●サバトン+1（毛皮×4、虫の甲羅×4、金の結晶×6） ●ストーンレガース（石クズ×4、虫の甲羅×4、金の結晶×6） ●ラバーソウル+1（雷光の煌めき、ゼラチン×1、翼膜×4、木の結晶×6）
	【強化】サバトン	●シルバーブーツ（自然銀×2、毛皮×6、水の結晶×8）
	【強化】サバトン+1、ラバーソウル+1、ストーンレガース	●シルバーブーツ+1（黒曜石×1、自然銀×2、水の結晶×10） ●ガロッシュ（雷光の煌めき、魔獣の骨×2、ゼラチン×1、翼膜×8） ●黒曜石の靴（黒曜石×1、魔獣の骨×1、毛皮×8）
	【強化】シルバーブーツ	●ロードサバトン（黒曜石×1、魔獣の骨×1、虫の甲羅×10） ●黒曜石の靴+1（黒曜石×1、巨獣の骨×1、火の結晶×12）
	【強化】シルバーブーツ+1、ガロッシュ、黒曜石の靴	−
	【強化】ロングブーツ	●ラバーソウル+1（雷光の煌めき、ゼラチン×1、翼膜×4、木の結晶×6） ●サバトン（石クズ×3、虫の甲羅×2、金の結晶×3）
	【強化】サバトン、ラバーソウル	●シルバーブーツ（自然銀×2、毛皮×6、水の結晶×8） ●ガロッシュ（雷光の煌めき、魔獣の骨×2、ゼラチン×1、翼膜×8）
	【強化】シルバーブーツ、ラバーソウル+1	●ロードサバトン（黒曜石×1、魔獣の骨×1、虫の甲羅×10） ●ガロッシュ+1（雷光の煌めき、巨獣の骨×1、虫の甲羅×10、翼膜×10） ●黒曜石の靴+1（黒曜石×1、巨獣の骨×1、火の結晶×12）
	【強化】ガロッシュ、黒曜石の靴	−
	【強化】サバトン	●シルバーブーツ（自然銀×2、毛皮×6、水の結晶×8） ●黒曜石の靴（黒曜石×1、魔獣の骨×1、毛皮×8）
	【強化】シルバーブーツ、ストーンレガース	●黒曜石の靴+1（黒曜石×1、巨獣の骨×1、火の結晶×12） ●ロードサバトン（黒曜石×1、魔獣の骨×1、虫の甲羅×10） ●ガロッシュ+1（雷光の煌めき、巨獣の骨×1、虫の甲羅×10、翼膜×10）
	【強化】シルバーブーツ+1、ガロッシュ、黒曜石の靴	−
	【強化】パンプス 【せんせい】連携への割り込み	●パイソンシューズ（蛇革×4、叫びの根×4、翼膜×4）
	【強化】蛇柄サンダル	●スコーピオンスマッシュ（生きる活力、魔獣の爪×2、悪魔の血×1、蛇革×8）
	【強化】パイソンシューズ	−
	【せんせい】連続インタラプト 【他】トレード など	●ジャングルブーツ+1（魔獣の骨×2、叫びの根×6、木の結晶×8）
	【強化】ジャングルブーツ	−
	【せんせい】カウンターで2連携 【他】トレード	●コンバットブーツ+1（巨獣の牙×1、虫の甲羅×8、火の結晶×10）
	【強化】コンバットブーツ	−
	【ドロップ】アンチアレサ、ヴェア、木の神霊	●疾風の靴+1（疾風の胎動、フェザー×4、翼膜×4、木の結晶×6）
	【強化】疾風の靴	●韋駄天の靴（疾風の胎動、宝珠×1、フェザー×8、翼膜×8）
	【強化】疾風の靴+1	−
	【ドロップ】カエル奇術師	●星辰の石靴（整う調和、隕石×1、自然銀×1、石クズ×8）
	【強化】汚れた石靴	●星辰の石靴+1（整う調和、隕石×1、魔獣の骨×1、金の結晶×12）
	【強化】星辰の石靴	−
	【イベント】シウグナス編	●ナタス（憤怒な罪、叫びの根×4）
	【強化】路地裏の長靴	●真ナタス（憤怒な罪、悪魔の血×1、叫びの根×7）
	【強化】ナタス	−
	【ドロップ】バシャル族 【他】ヨミのフリーバトル報酬 など	●牙のお守り（獣の牙×1、土の結晶×3） ●釘のお守り（石クズ×1、木の結晶×3） ●翼のお守り（翼膜×1、金の結晶×3） ●銅のお守り（鉄鉱石×1、金の結晶×3） ●珠のお守り（ヤシの実×1、火の結晶×3） ●花のお守り（舌状花×1、水の結晶×3）
	【強化】骨のお守り 【せんせい】渾身の一撃 など	●牙のお守り+1（獣の牙×2、土の結晶×4）

攻略ガイド編

装備データ

▶副防具続き

分類	名前	属性耐性						状態異常耐性			特性				五行	能力値上昇	固有技	
		斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性											
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技		引き継ぎ	価値
アクセサリー	牙のお守り+1	–	–	–	–	–	–	–			–				–	筋力+14	–	
		50	18	4	4	4	4	7	3	3	3	3	3	3	強化装置改		○	3
	釘のお守り	–	–	–	–	–	–	–			–				–	技術力+8	–	
		15	2	10	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	減速装置		○	2
	釘のお守り+1	–	–	–	–	–	–	–			–				–	技術力+14	–	
		50	4	18	4	4	4	7	3	3	3	3	3	3	減速装置改		○	3
	翼のお守り	–	–	–	–	–	–	–			–				–	運動性+8	–	
		15	2	2	10	2	2	4	2	2	2	2	2	2	加速装置		○	2
	翼のお守り+1	–	–	–	–	–	–	–			–				–	運動性+14	–	
		50	4	4	18	4	4	7	3	3	3	3	3	3	加速装置改		○	3
	鋼のお守り	–	–	–	–	–	–	–			–				–	体力+8	–	
		15	2	2	2	10	2	4	2	2	2	2	2	2	防護装置		○	2
	鋼のお守り+1	–	–	–	–	–	–	–			–				–	体力+14	–	
		50	4	4	4	18	4	7	3	3	3	3	3	3	防護装置改		○	3
	珠のお守り	–	–	–	–	–	–	–			–				–	知力+8	–	
		15	2	2	2	2	10	4	2	2	2	2	2	2	修理装置		○	2
	珠のお守り+1	–	–	–	–	–	–	–			–				–	知力+14	–	
		50	4	4	4	4	18	7	3	3	3	3	3	3	修理装置改		○	3
	花のお守り	–	–	–	–	–	–	–			–				–	集中力+8	–	
		15	2	2	2	2	2	12	2	2	2	2	2	2	自己防衛プログラム		○	2
	花のお守り+1	–	–	–	–	–	–	–			–				–	集中力+14	–	
		50	4	4	4	4	4	21	3	3	3	3	3	3	自己防衛プログラム改		○	3
	気付珠	–	–	–	–	–	–	スタン+50%			–				–	–	–	
		50	4	4	4	4	4	7	3	3	3	3	3	3	修理装置		○	3
	サーベラスリング	–	–	–	–	–	–	スタン+75%			–				–	–	–	
		50	4	4	4	4	4	7	3	3	3	3	3	3	自己防衛プログラム		○	3
	サーベラスリング+1	–	–	–	–	–	–	スタン+100%			–				–	–	–	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	自己防衛プログラム改		○	4
	精霊銀のピアス	–	–	–	–	–	–	マヒ+75%			–				–	–	–	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	光学迷彩		○	3
	精霊銀のピアス+1	–	–	–	–	–	–	マヒ+100%			–				–	–	–	
		105	6	6	6	6	6	10	4	4	4	4	4	4	光学迷彩改		○	4
	ブラッドスター	–	–	–	–	–	–	毒+75%			–				–	–	–	
		50	4	4	4	4	4	7	3	3	3	3	3	3	強化装置		○	3
	ブラッドスター+1	–	–	–	–	–	–	毒+100%			–				–	–	–	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	強化装置改		○	4
	モノクル	–	–	–	–	–	–	–			–				–	–	–	
		15	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	自己防衛プログラム		○	2
	眼帯	–	–	–	–	–	–	暗闇−25%			–				–	–	–	
		15	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	自己防衛プログラム		○	2
	アイマスク	–	–	–	–	–	–	暗闇−100%			–				–	–	–	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	自己防衛プログラム		○	3
	サングラス	–	–	–	–	–	–	暗闇+25%			–				–	–	–	
		5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	加速装置		○	1
	光るサングラス	–	–	–	–	–	–	暗闇+75%			–				–	–	–	
		50	4	4	4	4	4	7	3	3	3	3	3	3	ライトソード		○	3
	光るサングラス+1	–	–	–	–	–	–	暗闇+100%			–				–	–	–	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	ライトソード		○	4
	フラワーロゼット	–	–	–	–	–	–	悪臭+75%			–				–	–	–	
		50	4	4	4	4	4	7	3	3	3	3	3	3	減速装置		○	3
	フラワーロゼット+1	–	–	–	–	–	–	悪臭+100%			–				–	–	–	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	減速装置改		○	4
	玄象	–	–	–	–	–	–	怒り+75%			–				–	–	–	
		50	4	4	4	4	4	7	3	3	3	3	3	3	防護装置		○	3
	玄象+1	–	–	–	–	–	–	怒り+100%			–				–	–	–	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	防護装置改		○	4
	天使のブローチ	–	–	–	–	–	–	混乱+75%			–				–	–	–	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	光学迷彩		○	3
	天使のブローチ+1	–	–	–	–	–	–	混乱+100%			–				–	–	–	
		105	6	6	6	6	6	10	4	4	4	4	4	4	光学迷彩改		○	4
	クローズドヘッドホン	–	–	–	–	–	–	詠唱延長+75%			–				–	–	–	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	ビット		○	3
	クローズドヘッドホン+1	–	–	–	–	–	–	詠唱延長+100%			–				–	–	–	
		105	6	6	6	6	6	10	4	4	4	4	4	4	ビット		○	4
	エメス・タグ	–	–	–	–	–	–	石化+75%			–				–	–	–	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	自己防衛プログラム		○	3
	エメス・タグ+1	–	–	–	–	–	–	石化+100%			–				–	–	–	
		105	6	6	6	6	6	10	4	4	4	4	4	4	自己防衛プログラム改		○	4
	ブラッドチャリス	–	–	–	–	–	–	即死+75%			–				–	–	–	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	加速装置		○	3
	ブラッドチャリス+1	–	–	–	–	–	–	即死+100%			–				–	–	–	
		105	6	6	6	6	6	10	4	4	4	4	4	4	加速装置改		○	4
	勾玉	–	–	–	–	–	–	全耐性+25%			–				–	–	–	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	金剛プログラム		○	5
	大勾玉	–	–	–	–	–	–	全耐性+50%			–				–	–	–	
		150	8	8	8	8	8	13	5	5	5	5	5	5	金剛プログラム改		○	8
	銅鏡	5	5	5	–	–	–	全耐性+35%			連携範囲拡張				–	–	–	
		150	8	8	8	8	8	13	8	8	8	5	5	5	金剛プログラム改		○	8

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【強化】牙のお守り	－
	【強化】骨のお守り 【せんせい】連携率200％ など	●釘のお守り＋1（石クズ×2、木の結晶×4）
	【強化】釘のお守り	－
	【強化】骨のお守り 【せんせい】種族特効で倒す 【イベント】グレロン	●翼のお守り＋1（翼膜×2、金の結晶×4）
	【強化】翼のお守り 【イベント】グレロン など	－
	【初期】イーヴァル 【強化】骨のお守り	●銅のお守り＋1（鉄鉱石×1、金の結晶×4）
	【強化】銅のお守り	－
	【強化】骨のお守り 【せんせい】渾身の一撃2 など	●珠のお守り＋1（ヤシの実×2、火の結晶×4）
	【強化】珠のお守り	－
	【強化】骨のお守り 【イベント】ミヤコ市 など	●花のお守り＋1（舌状花×2、水の結晶×4）
	【強化】花のお守り	－
	【ドロップ】カエル奇術師、カエル戦士、カエル闘士 【他】トレード など	●サーベラスリング（思い描く理想、蛇革×2、叫びの根×1、金の結晶×3） ●ブラッドスター（生きる活力、蛇革×2、叫びの根×1、土の結晶×3） ●玄象（規律の盟約、ヤシの実×1、舌状花×1、水の結晶×3） ●光るサングラス（キラキラ光る、虫の甲羅×3、石クズ×2、火の結晶×3） ●フラワーロゼット（高潔たる名誉、ヒノキ×1、雑木×3、木の結晶×3）
	【強化】気付珠、ブラッドスター、玄象	●サーベラスリング＋1（思い描く理想、蛇革×4、花粉×1、金の結晶×6） ●ブラッドスター（生きる活力、土の結晶×1） ●玄象（規律の盟約、水の結晶×1） ●光るサングラス（キラキラ光る、火の結晶×1） ●フラワーロゼット（高潔たる名誉、木の結晶×1）
	【強化】サーベラスリング	－
	【強化】クローズドヘッドホン、ブラッドチャリス、エメス・タグ など	●精霊銀のピアス＋1（自由の気風、ヒノキ×2、自然銀×1、木の結晶×8） ●クローズドヘッドホン（定めし秩序、金の結晶×1） ●ブラッドチャリス（超越する輪廻、土の結晶×1） ●エメス・タグ（権威の誇示、水の結晶×1） ●天使のブローチ（静寂なる孤独、火の結晶×1）
	【強化】精霊銀のピアス	－
	【強化】気付珠、サーベラスリング、玄象 【せんせい】毒殺	●ブラッドスター＋1（生きる活力、蛇革×4、叫びの根×1、土の結晶×6） ●サーベラスリング（思い描く理想、金の結晶×1） ●玄象（規律の盟約、水の結晶×1） ●光るサングラス（キラキラ光る、火の結晶×1） ●フラワーロゼット（高潔たる名誉、木の結晶×1）
	【強化】ブラッドスター	－
	【初期】哲人	－
	【初期】豪傑	－
	【ドロップ】監視員［1］	－
	【初期】ボーニー ブレア、戦士 【ドロップ】怠惰の塔主［2］	●光るサングラス（キラキラ光る、虫の甲羅×3、石クズ×2、火の結晶×3）
	【強化】気付珠、サングラス、サーベラスリング	●光るサングラス＋1（キラキラ光る、虫の甲羅×4、ゼラチン×1、火の結晶×6） ●サーベラスリング（思い描く理想、金の結晶×1） ●ブラッドスター（生きる活力、土の結晶×1） ●玄象（規律の盟約、水の結晶×1） ●フラワーロゼット（高潔たる名誉、木の結晶×1）
	【強化】光るサングラス	－
	【強化】気付珠、サーベラスリング、ブラッドスター 【せんせい】匂いには負けない	●フラワーロゼット＋1（高潔たる名誉、ヒノキ×2、ナナの花粉×1、木の結晶×6） ●サーベラスリング（思い描く理想、金の結晶×1） ●ブラッドスター（生きる活力、土の結晶×1） ●玄象（規律の盟約、水の結晶×1） ●光るサングラス（キラキラ光る、火の結晶×1）
	【強化】フラワーロゼット	－
	【強化】気付珠、サーベラスリング 【せんせい】怒りよ静まれ 【他】トレード など	●玄象＋1（規律の盟約、ヤシの実×2、花粉×1、水の結晶×6） ●サーベラスリング（思い描く理想、金の結晶×1） ●ブラッドスター（生きる活力、土の結晶×1） ●光るサングラス（キラキラ光る、火の結晶×1） ●フラワーロゼット（高潔たる名誉、木の結晶×1）
	【強化】玄象	－
	【強化】クローズドヘッドホン、ブラッドチャリス 【せんせい】状態異常を重ねて など	●天使のブローチ＋1（静寂なる孤独、虫の甲羅×6、レラの花粉×1、火の結晶×8） ●クローズドヘッドホン（定めし秩序、金の結晶×1） ●ブラッドチャリス（超越する輪廻、土の結晶×1） ●エメス・タグ（権威の誇示、水の結晶×1） ●精霊銀のピアス（自由の気風、木の結晶×1）
	【強化】天使のブローチ	－
	【強化】ブラッドチャリス、エメス・タグ、天使のブローチ 【せんせい】詠唱阻止	●クローズドヘッドホン＋1（定めし秩序、ヒノキ×2、自然銀×1、金の結晶×8） ●ブラッドチャリス（超越する輪廻、土の結晶×1） ●エメス・タグ（権威の誇示、水の結晶×1） ●天使のブローチ（静寂なる孤独、火の結晶×1） ●精霊銀のピアス（自由の気風、木の結晶×1）
	【強化】クローズドヘッドホン	－
	【強化】クローズドヘッドホン、ブラッドチャリス 【せんせい】ハンデをあげよう など	●エメス・タグ＋1（権威の誇示、ヤシの実×2、チュブの花粉×1、水の結晶×8） ●クローズドヘッドホン（定めし秩序、金の結晶×1） ●ブラッドチャリス（超越する輪廻、土の結晶×1） ●天使のブローチ（静寂なる孤独、火の結晶×1） ●精霊銀のピアス（自由の気風、木の結晶×1）
	【強化】エメス・タグ	－
	【強化】クローズドヘッドホン、エメス・タグ 【せんせい】チート戦術 など	●ブラッドチャリス＋1（超越する輪廻、叫びの根×6、悪魔の血×1、土の結晶×8） ●クローズドヘッドホン（定めし秩序、金の結晶×1） ●エメス・タグ（権威の誇示、水の結晶×1） ●天使のブローチ（静寂なる孤独、火の結晶×1） ●精霊銀のピアス（自由の気風、木の結晶×1）
	【強化】ブラッドチャリス	－
	【ドロップ】はにわ	●大勾玉（宝珠×2、花粉×3、ゼラチン×3）
	【強化】勾玉	－
	【ドロップ】丘はにわ	－

▶副防具続き

分類	名前	属性耐性						状態異常耐性			特性				五行	能力値上昇	固有技	
		斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性											
		HP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力	斬耐性	打耐性	突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	メカ技		引き継ぎ	価値
アクセサリー	風僧の金環	–	–	–	–	–	18	–			–				木+6	知力+5	エアウォール	
		105	6	6	6	6	11	10	4	4	4	4	4	13	光学迷彩		○	4
	火僧の指環	–	–	–	18	–	–	–			–				火+6	知力+5	魂の歌	
		105	6	6	6	6	11	10	4	4	4	13	4	4	加速装置		○	4
	森僧の環	–	–	–	5	5	5	–			–				土+6	知力+5	ディレイオーダー	
		105	6	6	6	6	11	10	4	4	4	7	7	7	自己防衛プログラム		○	4
	水僧の耳環	–	–	–	–	18	–	–			–				水+6	知力+5	浄化の水	
		105	6	6	6	6	11	10	4	4	4	4	13	4	修理装置		○	4
	愚者の指輪	–	–	–	–	–	–	–			連携範囲0				–	運動性+8	–	
		105	6	6	14	6	6	10	4	4	4	4	4	4	セーフティ解除改		○	6
	戦士の指輪	–	–	–	–	–	–	–			バフ効果：攻撃力+10%				–	筋力+8	–	
		105	14	6	6	6	6	10	4	4	4	4	4	4	強化装置		○	6
	護りの指輪	3	3	3	3	3	3	–			バフ効果：防御力+10%				–	体力+8、集中力+8	–	
		105	6	6	6	14	6	18	6	6	6	6	6	6	防護装置		○	6
	盗賊の指輪	3	3	3	–	–	–	–			バフ効果：すばやさ+10%				–	技術力+8	–	
		105	6	14	6	6	6	10	6	6	6	4	4	4	加速装置		○	6
	賢者の指輪	–	–	–	–	–	–	–			バフ効果：術力+10%				すべて+1	知力+8	–	
		105	6	6	6	6	14	10	4	4	4	4	4	4	金剛プログラム改		○	6
	ブレードアトラクター	10	–	–	–	–	–	–			斬狙われやすさアップ大				–	–	–	
		50	4	4	4	4	4	7	7	3	3	3	3	3	ガーディアンプログラム		○	3
	ハンマーアトラクター	–	10	–	–	–	–	–			打狙われやすさアップ大				–	–	–	
		50	4	4	4	4	4	7	3	7	3	3	3	3	ガーディアンプログラム		○	3
	スピアアトラクター	–	–	10	–	–	–	–			突狙われやすさアップ大				–	–	–	
		50	4	4	4	4	4	7	3	3	7	3	3	3	ガーディアンプログラム		○	3
	紅炎石	–	–	–	15	–	–	–			熱狙われやすさアップ大				–	–	–	
		50	4	4	4	4	4	7	3	3	3	10	3	3	ガーディアンプログラム		○	3
	銀氷石	–	–	–	–	15	–	–			冷狙われやすさアップ大				–	–	–	
		50	4	4	4	4	4	7	3	3	3	3	10	3	ガーディアンプログラム		○	3
	避雷針	–	–	–	–	–	15	–			雷狙われやすさアップ大				–	–	–	
		50	4	4	4	4	4	7	3	3	3	3	3	10	ガーディアンプログラム		○	3
	ダンベル10kg	–	–	–	–	–	–	–			行動順ダウン小				–	–	–	
		30	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	ガーディアンプログラム		○	2
	ダンベル20kg	–	–	–	–	–	–	–			行動順ダウン				–	–	–	
		60	3	3	3	3	3	5	2	2	2	2	2	2	ガーディアンプログラム		○	3
	ダンベル30kg	–	–	–	–	–	–	–			行動順ダウン大				–	–	–	
		100	4	4	4	4	4	7	3	3	3	3	3	3	ガーディアンプログラム		○	4
	ダンベル40kg	–	–	–	–	–	–	–			行動順ダウン特大				–	–	–	
		160	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	4	ガーディアンプログラム		○	5
	クリーニングチケット	–	–	–	–	–	–	悪臭+15%			–				–	集中力+1	–	
		5	1	1	1	1	1	3	1	1	1	1	1	1	自己防衛プログラム		○	1
	露店チケット	–	–	–	–	–	–	–			術&詠唱中の行動順+3				–	知力+2、集中力+2	–	
		15	2	2	2	2	4	6	2	2	2	2	2	2	自己防衛プログラム		○	2
	美術館チケット	–	–	–	–	–	–	–			術&詠唱中の行動順−3				–	知力+3、集中力+3	–	
		30	3	3	3	3	6	8	2	2	2	2	2	2	自己防衛プログラム		○	3
	博物館チケット	–	–	–	–	–	–	–			術&詠唱中の行動順−6				–	知力+4、集中力+4	–	
		50	4	4	4	4	8	11	3	3	3	3	3	3	自己防衛プログラム		○	4
	闇市チケット	–	–	–	–	–	–	–			術&詠唱中の行動順+6				–	知力+5、集中力+5	–	
		80	5	5	5	5	10	13	4	4	4	4	4	4	自己防衛プログラム		○	5
	ライブチケット	–	–	–	–	–	–	–			オーバードライブ発生率アップ				–	集中力+6	–	
		105	6	6	6	6	6	16	4	4	4	4	4	4	セーフティ解除改		○	6
	ティッシュ	–	–	–	–	–	–	混乱+5%			–				水+1	–	–	
		5	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	自己防衛プログラム		○	1
	蛍光ペン	–	–	–	–	–	–	暗闇+50%			–				金+2	–	–	
		15	2	2	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	自己防衛プログラム		○	2
	アクリルチャーム	–	–	–	–	–	6	詠唱延長+50%			術耐性+3%				土+4	–	ディレイオーダー	
		30	3	3	3	3	3	5	2	2	2	2	2	5	自己防衛プログラム		○	2
	タンブラー	–	–	–	8	–	–	毒+50%			–				水+5	–	浄化の水	
		50	4	4	4	4	4	7	3	3	3	6	3	3	自己防衛プログラム		○	3
	うちわ	–	–	–	–	10	–	悪臭+50%			–				木+6	–	エアウォール	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	9	4	自己防衛プログラム		○	3
	スポーツタオル	–	–	–	6	6	6	マヒ+50%			–				火+6	–	–	
		105	6	6	6	6	6	10	4	4	4	7	7	7	自己防衛プログラム		○	4
	UVケアストール	–	–	–	–	–	13	混乱+50%			–				金+6	–	–	
		140	7	7	7	7	7	11	5	5	5	5	5	11	自己防衛プログラム		○	4
	ポケットミラー	–	–	–	–	–	–	石化+50%			–				木+6	–	ミラーシェイド	
		150	8	8	8	8	8	13	5	5	5	5	5	5	自己防衛プログラム		○	5
	安物の時計	–	–	–	–	–	–	–			6ターン目以降BPコスト−1				–	技術力+2	–	
		15	2	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	加速装置		○	2
	腕時計	–	–	–	–	–	–	–			5ターン目以降BPコスト−1				–	技術力+4	–	
		50	4	8	4	4	4	7	3	3	3	3	3	3	加速装置		○	4
	銀時計	–	–	–	–	–	–	–			4ターン目以降BPコスト−1				–	技術力+6	–	
		105	6	12	6	6	6	10	4	4	4	4	4	4	加速装置		○	6
	連環の時辰儀	4	4	4	4	4	4	全耐性+30%			連携率+4%				–	全能力+8	–	
		150	16	16	16	16	16	21	7	7	7	7	7	7	加速装置		○	9

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【イベント】サンク	－
	【イベント】サンク	－
	【イベント】サンク	－
	【イベント】サンク	－
	【強化】戦士の指輪、護りの指輪、盗賊の指輪　【ドロップ】反乱軍ゴルド	●戦士の指輪（大いなる野望、精霊石×10）　●護りの指輪（盾の護り、精霊石×10）　●盗賊の指輪（自由の気風、精霊石×10）　●賢者の指輪（定めし秩序、精霊石×10）
	【強化】愚者の指輪、護りの指輪、盗賊の指輪	●愚者の指輪（静寂なる孤独、精霊石×1）　●護りの指輪（盾の護り、精霊石×10）　●盗賊の指輪（自由の気風、精霊石×10）　●賢者の指輪（定めし秩序、精霊石×10）
	【強化】愚者の指輪、戦士の指輪、盗賊の指輪	●愚者の指輪（静寂なる孤独、精霊石×1）　●戦士の指輪（大いなる野望、精霊石×10）　●盗賊の指輪（自由の気風、精霊石×10）　●賢者の指輪（定めし秩序、精霊石×10）
	【強化】愚者の指輪、戦士の指輪、護りの指輪	●愚者の指輪（静寂なる孤独、精霊石×1）　●戦士の指輪（大いなる野望、精霊石×10）　●護りの指輪（盾の護り、精霊石×10）　●賢者の指輪（定めし秩序、精霊石×10）
	【強化】愚者の指輪、戦士の指輪、護りの指輪	●愚者の指輪（静寂なる孤独、精霊石×1）　●戦士の指輪（大いなる野望、精霊石×10）　●護りの指輪（盾の護り、精霊石×10）　●盗賊の指輪（自由の気風、精霊石×10）
	【強化】ハンマーアトラクター、スピアアトラクター　【イベント】デルタベース	●ハンマーアトラクター（危機への献身、精霊石×1）　●スピアアトラクター（危機への献身、精霊石×1）
	【強化】ブレードアトラクター、スピアアトラクター	●ブレードアトラクター（危機への献身、精霊石×1）　●スピアアトラクター（危機への献身、精霊石×1）
	【初期】加藤 忍　【強化】ブレードアトラクター、ハンマーアトラクター	●ブレードアトラクター（危機への献身、精霊石×1）　●ハンマーアトラクター（危機への献身、精霊石×1）
	【強化】銀氷石、避雷針　【イベント】プロヴィデンス	●銀氷石（寒冷の予兆、水の結晶×1）　●避雷針（雷光の煌めき、木の結晶×1）
	【強化】紅炎石、避雷針	●紅炎石（火の燻り、火の結晶×1）　●避雷針（雷光の煌めき、木の結晶×1）
	【強化】紅炎石、銀氷石　【せんせい】オーバードライブでトドメ	●紅炎石（火の燻り、火の結晶×1）　●銀氷石（寒冷の予兆、水の結晶×1）
	【他】トレード	－
	【他】トレード	－
	【他】トレード	－
	【他】トレード	－
	【他】トレードドラムボーナス	－
	【ドロップ】戦士、チンピラ、手下　【他】トレード	－
	【ドロップ】シルベスター、パシリ、ボウディカー　【他】トレード	－
	【ドロップ】シルバー、ロドリゴ　【他】トレード	－
	【ドロップ】市場のおやじ　【他】トレード	－
	【他】トレード	－
	【他】トレード	－
	【他】トレード	－
	【他】トレード	－
	【他】トレード	－
	【他】トレード	－
	【他】トレード	－
	【他】トレード	－
	【他】トレード	－
	【他】トレード	●腕時計（宝珠×1、石クズ×5、木の結晶×5）
	【強化】安物の時計	－
	【ドロップ】監視員［2］	－
	【他】多様なる楽園の彼方、全き世界の彼方の勝利報酬	－

▶副防具続き

分類	名前	属性耐性 斬耐性 / HP	打耐性 / 筋力	突耐性 / 技術力	熱耐性 / 運動性	冷耐性 / 体力	雷耐性 / 知力	状態異常耐性 / 集中力	斬耐性	打耐性	特性 / 突耐性	熱耐性	冷耐性	雷耐性	五行 / メカ技	能力値上昇	固有技 / 引き継ぎ	価値
アクセサリー	達人の王冠	−	−	−	−	−	−	−			技ランク成長アップ				−	−	−	
		150	8	8	8	8	8	13	5	5	5	5	5	5	金剛プログラム改		○	8
	封魔のチョーカー(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	ガーディアンプログラム		×	4
	封魔のペンダント(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	自己防衛プログラム		×	4
	封魔のベル(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	水鉄砲		×	4
	封魔のチャーム(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	びっくりソード		×	4
	封魔のタリスマン(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	防護装置		×	4
	封魔のアミュレット(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	ライトソード		×	4
	封魔の呪骨(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	どっきりナイツ		×	4
	封魔の魚眼石(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	重水砲		×	4
	封魔の角笛(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	強化装置		×	4
	封魔結石(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	修理装置改		×	4
	封魔唾石(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	自爆		×	4
	封魔の呪符(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	急速前進		×	4
	封魔の小瓶(※1)	3	3	3	3	3	3	−			−				−	−	−	
		15	2	2	2	2	2	4	3	3	3	3	3	3	支援狙撃		×	4
	封蛙の指輪(※1)	5	5	5	5	5	5	−			−				−	−	−	
		30	3	3	3	3	3	5	3	3	3	3	3	3	スパークリングミスト		×	5
	封魔の腕輪(※1)	7	7	7	7	7	7	−			−				−	−	−	
		80	5	5	5	5	5	8	6	6	6	6	6	6	電磁スマッシュ		×	5
	封魔の翼(※1)	7	7	7	7	7	7	−			−				−	−	−	
		80	5	5	5	5	5	8	6	6	6	6	6	6	セーフティ解除		×	4
	封魔の赤壺(※1)	5	5	5	18	5	5	−			−				−	−	−	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	11	4	4	弾道ミサイル		×	4
	封魔の青壺(※1)	5	5	5	5	18	5	−			−				−	−	−	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	11	4	人工降雹		×	4
	封魔の黄壺(※1)	5	5	5	5	5	18	−			−				−	−	−	
		80	5	5	5	5	5	8	4	4	4	4	4	11	破壊光線		×	4
	封魔の帯(※1)	9	9	9	9	9	9	−			能力値成長アップ				−	−	−	
		105	6	6	6	6	6	10	6	6	6	6	6	6	金剛プログラム改		×	4
	封神演機(※1)	10	10	10	10	10	10	−			−				−	−	−	
		140	7	7	7	7	7	11	7	7	7	7	7	7	神威クラッシュ		×	4
	ねこの魔除け鈴(※2)	−	−	−	3	−	3	−			術耐性+3%				金+4、水+4	知力+3	激痛	
		50	4	4	4	4	7	7	3	3	3	4	3	4	−		○	4
	ねこの靴下(※2)	−	−	3	−	3	−	スタン+75%			術&詠唱中の行動順−9				土+4、金+4	知力+3	ディレイオーダー	
		50	4	4	4	4	7	7	3	3	4	3	4	3	−		○	4
	ねこシュシュ(※2)	−	3	−	−	−	3	マヒ+75%			−				土+4、金+4	知力+3	呪縛	
		50	4	4	4	4	7	7	3	4	3	3	3	4	−		○	4
	またたびチャーム(※2)	−	−	−	−	3	3	混乱+75%			−				火+4、金+4	知力+3	太陽光線	
		50	4	4	4	4	7	7	3	3	3	3	4	4	−		○	4
	ねこハット(※2)	−	3	−	3	−	−	−			詠唱中狙われやすさダウン				木+4、金+4	知力+3	グラビティバインド	
		50	4	4	4	4	7	7	3	4	3	4	3	3	−		○	4
	肉球シューズ(※2)	−	−	3	−	−	3	−			術&詠唱中の行動順+9				火+4、金+4	知力+3	魂の歌	
		50	4	4	4	4	7	7	3	3	4	3	3	4	−		○	4
	ねこグローブ(※2)	3	−	−	3	−	−	−			回避率+3%				木+4、金+4	知力+3	エアウォール	
		50	4	4	4	4	7	7	4	3	3	4	3	3	−		○	4
	ねこ耳マフラー(※2)	−	−	−	3	3	−	詠唱延長+75%			−				金+4、水+4	知力+3	浄化の水	
		50	4	4	4	4	7	7	3	3	3	4	4	3	−		○	4
	IDタグ	−	15	−	−	−	−	−			−				−	−	−	
		35	3	3	3	3	3	5	−	18	−	−	−	−	減速装置		×	−

※1：魔具。　※2：ネコアイテム。

	主な入手方法	強化先（必要な概念と素材）
	【他】トレード	–
	【初期】ロロ	–
	【初期】ミャオ	–
	【初期】パー	–
	【初期】ヒス	–
	【初期】イマクー	–
	【初期】イマクー	–
	【初期】キナ	–
	【初期】キナ	–
	【初期】ウェンズデイ	–
	【初期】ビャク	–
	【初期】エリュテイア	–
	【初期】グルマン	–
	【初期】グルマン	–
	【せんせい】解放と吸収	–
	【せんせい】解放と吸収2	–
	【せんせい】解放と吸収3	–
	【せんせい】解放と吸収4	–
	【せんせい】解放と吸収5	–
	【せんせい】解放と吸収6	–
	【せんせい】解放と吸収7	–
	【せんせい】解放と吸収8	–
	【イベント】アメイヤ編	–
	【イベント】アメイヤ編	–
	【イベント】アメイヤ編	–
	【イベント】アメイヤ編	–
	【イベント】アメイヤ編	–
	【イベント】アメイヤ編	–
	【イベント】アメイヤ編	–
	【イベント】アメイヤ編	–
	【イベント】シウグナス編	●バルゼリーヴ（貪食な罪、フェザー×4）

そのほかのアイテムデータ

素材、概念、リトグラムピース、キーアイテムのデータを掲載。
素材と概念は装備アイテムの強化に必要となるので、入手方法を確認しておこう。

そのほかのアイテムデータの見方

◆素材

素材名	価値	主な入手方法
精霊❶	❷	【せんせい】連携率150%　❸トレード　など
木の結晶	2	【ドロップ】エレメンタル木、ウッドリンカー 【他】トレード　など
火の結晶	2	【ドロップ】エレメンタル火、ファイアリンカー 【他】トレード　など

◆概念

概念名	入手方法
秘め❶	バトルランクが5以上のときにバ❸勝利する
野生の要撃	バトルランクが8以上のときにコスモス、カマラ、グレートツリーでのバトルで勝利すると25%の確率で入手する
幻想の真実	バトルランクが8以上のときにプールクーラ、マーレ・ノストラム、サンクでのバトルで勝利すると25%の確率で入手する

◆リトグラムピース

リトグラムピース名	数	入手ワールド	使用リトグラム名
貪食の鍵 ❶	❹	❺	城の封印 ❻
色欲の鍵	1	ヨミ	城の封印
怠惰の鍵	1	ヨミ	城の封印

◆キーアイテム

キーアイテム名	主な入手方法
グレーテの黒い❶	【イベント】プールク❸
灰色の杖	【イベント】プールクーラ
サラマンダーの鱗	【イベント】プールクーラ

❶素材名／概念名／リトグラムピース名／キーアイテム名
素材、概念、リトグラムピース、キーアイテムの名称。データの並びはゲーム中準拠になっている

❷価値
トレードに影響する値。数字が高いほどいいアイテムと交換しやすくなる

❸主な入手方法
アイテムの主な入手方法。それぞれの意味は以下のとおり
【ドロップ】……敵を倒したときに落とす可能性がある
【せんせい】……せんせいの試練を達成する
【イベント】……そのワールドで発生するイベントで入手
【他】……………上記以外の入手方法

❹数
同じ名前のリトグラムピースが全部で何個あるかを表す

❺入手ワールド
そのリトグラムピースが入手できるワールド

❻使用リトグラム名
そのリトグラムピースを使って完成させるリトグラムの名前

素材

素材名	価値	主な入手方法
精霊石	1	【せんせい】連携率150%　【他】トレード　など
木の結晶	2	【ドロップ】エレメンタル木、ウッドリンカー 【他】トレード　など
火の結晶	2	【ドロップ】エレメンタル火、ファイアリンカー 【他】トレード　など
土の結晶	2	【ドロップ】エレメンタル土、アースリンカー 【他】トレード　など
金の結晶	2	【ドロップ】エレメンタル金、ゴールドリンカー 【他】トレード　など
水の結晶	2	【ドロップ】エレメンタル水、ウォータリンカー 【他】トレード　など
石クズ	2	【ドロップ】岩、丈夫な岩　【他】トレード　など
鉄鉱石	3	【ドロップ】アサシンポッド、ブルーシャンクス 【せんせい】全員生存　【他】トレード　など
魔石	5	【ドロップ】ペトロドレイク、はにわ 【せんせい】渾身の一撃4　【他】トレード　など

素材名	価値	主な入手方法
黒曜石	7	【ドロップ】コカトリス 【せんせい】3体同時撃破　【他】トレード　など
自然銀	4	【ドロップ】バルキリー、セフィラス 【せんせい】BPコスト2の力自慢　【他】トレード　など
隕石	8	【ドロップ】ミラ、ゼピュロス 【せんせい】連携で3体以上倒す　【他】トレード　など
超合金	8	【ドロップ】霊機・獅子の精、霊機・胡蝶の精　【せんせい】独壇場で3体以上倒す　【他】トレード　など
毛皮	2	【ドロップ】イワクイ、人狼　【せんせい】連携率150% 【他】トレード　など
魔獣の毛皮	4	【ドロップ】ヴェア、ヴェアリー　【せんせい】カウンターで2連携　【他】トレード　など
巨獣の毛皮	7	【ドロップ】エウロス、オールグール 【せんせい】リザーブ技マスター　【他】トレード　など
虫の甲羅	2	【ドロップ】ゴロゴロムシ、マイナーアント　【せんせい】インタラプトで敵を倒す　【他】トレード　など
獣の骨	2	【ドロップ】バーゲスト、スケルトン 【せんせい】リザーブ解除　【他】トレード　など

素材名	価値	主な入手方法
魔獣の骨	4	【ドロップ】ブルードレイク、ペトロドレイク 【せんせい】渾身の一撃3 【他】トレード など
巨獣の骨	7	【ドロップ】ガルガンチュア、ディフダ 【せんせい】連続インタラプト 【他】トレード など
獣の牙	2	【ドロップ】イノシシ武者、ヴァイパー 【せんせい】弱点属性で倒す 【他】トレード など
魔獣の牙	4	【ドロップ】ブルードレイク、アンチドレイク 【せんせい】2体同時撃破 【他】トレード など
巨獣の牙	7	【ドロップ】アースドラゴン、アトラナート 【せんせい】自らの手を汚さずに 【他】トレード など
獣の爪	2	【ドロップ】人狼、ハティ 【せんせい】行動阻止 【他】トレード など
魔獣の爪	4	【ドロップ】リザードフォートレス、パワーデビル 【せんせい】連続オーバードライブ 【他】トレード など
巨獣の爪	7	【ドロップ】リザードフォートレス、パワーデビル 【せんせい】独壇場で3体以上倒す 【他】トレード など
繊維	2	【ドロップ】プーカ、サンフラワー 【せんせい】行動前に倒す 【他】トレード など
雑木	2	【ドロップ】ヤング・モク、ワンダリング・モク 【せんせい】プロテクト 【他】トレード など
ヒノキ	4	【ドロップ】ジャンボ・モク、エルダー・モク 【せんせい】匂いには負けない 【他】トレード など
カシ	6	【ドロップ】丈夫な木箱、ジャンボ・モク 【他】トレード など
ヤシの実	4	【ドロップ】ジャンボ・モク、ヤング・モク 【他】トレード など
ゼラチン	3	【ドロップ】ゴールデンバウム、ゼラチナスマター 【他】トレード など
舌状花	3	【ドロップ】サンフラワー、アマランス 【せんせい】怒りよ静まれ 【他】トレード など
筒状花	6	【ドロップ】アスポデロス、アンチフラワー 【他】トレード など
蛇革	2	【ドロップ】ヴァイパー、バジリスク 【他】トレード など

素材名	価値	主な入手方法
フェザー	2	【ドロップ】バルチャー、ソングバード 【せんせい】独壇場でトドメ 【他】トレード など
翼膜	2	【ドロップ】フライマンバ、デコバット 【せんせい】カウンターで倒す 【他】トレード など
叫びの根	2	【ドロップ】アルラウネ、ガルゲンメンライン 【せんせい】最後を飾る術 【他】トレード など
悪魔の血	4	【ドロップ】パワーデビル、イフリート 【他】トレード など
宝珠	4	【ドロップ】エルダー・モク、クレイジー・サン 【せんせい】独壇場で2体以上倒す 【他】トレード など
エンペラ	6	【ドロップ】クラーケン、ヴェルディグリ 【他】トレード など
竜鱗	6	【ドロップ】アースドラゴン、レッドドラゴン 【他】トレード など
花粉	2	【イベント】カマラ 【他】トレード
レラの花粉	3	【イベント】カマラ
チュプの花粉	3	【イベント】カマラ
ナナの花粉	3	【イベント】カマラ

概念

概念名	入手方法
秘めた闘志	バトルランクが5以上のときにバトルで勝利する
野生の要撃	バトルランクが8以上のときにコスモス、カマラ、グレートツリーでのバトルで勝利すると25%の確率で入手する
幻想の真実	バトルランクが8以上のときにプールクーラ、マーレ・ノストラム、サンクでのバトルで勝利すると25%の確率で入手する
混沌たる憎悪	バトルランクが8以上のときにヨミ、コルディセップでのバトルで勝利したときに25%の確率で入手する
時を刻む社会	バトルランクが8以上のときにミヤコ市、アヴァロン、キャピトルシティでのバトルで勝利すると25%の確率で入手する
他者との共生	バトルランクが8以上のときにグレロン、ブライトホームでのバトルで勝利したときに25%の確率で入手する
科学的分析	バトルランクが8以上のときにデルタベース、クロウレルム、ヴェルミーリオでのバトルで勝利すると25%の確率で入手する
術の深奥	灰色の魔女、古文書の魔物、スプリガンのいずれかを倒す
疾風の胎動	霊機・イワナガヒメ、霊機・コノハナサクヤ、霊機・カグツチ、霊機・アメノウズメ、霊機・スサノオ、霊機・ヤマタノオロチ、霊機・獅子の精、霊機・胡蝶の精、霊機・弁慶、霊機・牛若丸、機人・狂恋フレッド、機人・妄執フレッドのいずれかを倒す
火の熾り	アースドラゴン、レッドドラゴン、フォレストドラゴン、リザードタイラント、黄龍、サラマンダーのいずれかを倒す
寒冷の予兆	ブルードラゴン、リザードフォートレス、ボレアス、ノトス、エウロス、ゼピュロス、水の神霊、闇の王[1]、海神、紫の巨獣、漂流蜥蜴、アイアン・メイデン、社長のいずれかを倒す
雷光の煌めき	ゴールドドラゴン、カーニボア、ヴェア、ヴェアリー、エファルーシェ、オールグール、ジャイロニー、木の神霊、陽の鎮守神、呪いの王、タイタニック、バンガード、アンチアレサのいずれかを倒す
爆発の勘働き	カファルジドマ、ミラ、メンカル、ケートス、ディフダ、金の神霊、土のヌシ、ヒンデンブルク、アンチホエールのいずれかを倒す

概念名	入手方法
危機への献身	カマラをクリアする
思い描く理想	プロヴィデンスをクリアする
天才の発想	ヴェルミーリオをクリアする
高潔たる名誉	ブライトホームをクリアする
盾の護り	グレートツリーをクリアする
伝統の不文律	ミヤコ市をクリアする
自由の気風	コルディセップをクリアする
規律の盟約	キャピトルシティをクリアする
キラキラ光る	プールクーラをクリアする
服従の知恵	ヨミをクリアする
生きる活力	コスモスをクリアする
整う調和	サンクをクリアする
定めし秩序	デルタベースをクリアする
大いなる野望	マーレ・ノストラムをクリアする
静寂なる孤独	グレロンをクリアする
動乱突破	クロウレルムをクリアする
権威の誇示	アヴァロンをクリアする
超越する輪廻	各主人公の物語をクリアする
傲慢な罪	シウグナス編を始める
強欲な罪	シウグナス編を始める
色欲な罪	シウグナス編を始める
怠惰な罪	シウグナス編を始める
憤怒な罪	シウグナス編を始める
貪食な罪	シウグナス編を始める
嫉妬な罪	シウグナス編を始める

リトグラムピース

リトグラムピース名	数	入手ワールド	使用リトグラム名
貪食の鍵	1	ヨミ	城の封印
色欲の鍵	1	ヨミ	城の封印
怠惰の鍵	1	ヨミ	城の封印
憤怒の鍵	1	ヨミ	城の封印
遺物の欠片	4	グレロン	氷の宮殿の門
三角形の紙切れ	1	デルタベース	ネクロノミコン
赤いタイル	1	ミヤコ市	狛犬地蔵の紋様
黄色いタイル	1	ミヤコ市	狛犬地蔵の紋様
白いタイル	1	ミヤコ市	狛犬地蔵の紋様
黒いタイル	1	ミヤコ市	狛犬地蔵の紋様
青いタイル	1	ミヤコ市	狛犬地蔵の紋様
レラのエプイケの薄板	3	カマラ	エプイケの薄板
チュプのエプイケの薄板	3	カマラ	エプイケの薄板
ナナのエプイケの薄板	3	カマラ	エプイケの薄板
リトグラムピース1	1	グレートツリー	謎めいた組織のリトグラム
リトグラムピース2	1	アヴァロン	謎めいた組織のリトグラム
リトグラムピース3	1	不特定	謎めいた組織のリトグラム
リトグラムピース4	1	不特定	謎めいた組織のリトグラム
リトグラムピース5	1	不特定	謎めいた組織のリトグラム
リトグラムピース6	1	不特定	謎めいた組織のリトグラム
リトグラムピース7	1	不特定	謎めいた組織のリトグラム
リトグラムピース8	1	不特定	謎めいた組織のリトグラム
アヴァロンの三角形	1	アヴァロン	墓標に刻まれた古の印
黒い魔女の心の欠片	1	プールクーラ	鏡の封印
青い魔女の心の欠片	1	プールクーラ	鏡の封印
赤い魔女の心の欠片	1	プールクーラ	鏡の封印
黄色い魔女の心の欠片	1	プールクーラ	鏡の封印
白い魔女の心の欠片	1	プールクーラ	鏡の封印

キーアイテム

キーアイテム名	主な入手方法
グレーテの黒い杖	【イベント】プールクーラ
灰色の杖	【イベント】プールクーラ
サラマンダーの鱗	【イベント】プールクーラ
解毒薬	【イベント】プールクーラ
不揃いの耐火手袋	【イベント】プールクーラ
災厄の欠片	【イベント】プールクーラ
ヒスイの壺	【イベント】マーレ・ノストラム
灯台の契約書	【イベント】マーレ・ノストラム
特産品の砂糖	【イベント】マーレ・ノストラム
幽霊の斧	【イベント】マーレ・ノストラム
海から回収した装置	【イベント】マーレ・ノストラム
海の宝石　ルビー	【イベント】マーレ・ノストラム
海の宝石　ブルーサファイア	【イベント】マーレ・ノストラム
海神の卵	【イベント】マーレ・ノストラム
海賊旗	【イベント】マーレ・ノストラム
ショウカコウタイ	【イベント】コスモス
コキュウコウタイ	【イベント】コスモス
シコウコウタイ	【イベント】コスモス
ジュンカンコウタイ	【イベント】コスモス
ネンエキ	【イベント】コスモス
ミトコンドリア	【イベント】コスモス
ミミズ	【イベント】コルディセップ
元気なミミズ	【イベント】コルディセップ
普通の石	【イベント】コルディセップ
質のよい石	【イベント】コルディセップ
馬車チケット	【イベント】アヴァロン
車チケット	【イベント】アヴァロン
路電チケット	【イベント】アヴァロン
アイドルのサイン入り写真	【イベント】アヴァロン
人気アイドルのサイン入り写真	【イベント】アヴァロン
ゴールドメダル	【イベント】アヴァロン
来館記念品	【イベント】アヴァロン
来館1億人目記念の盾	【イベント】アヴァロン
感謝状	【イベント】アヴァロン
古い王冠	【イベント】アヴァロン
ブロンズメダル	【イベント】アヴァロン
ヴィンテージワイン	【イベント】アヴァロン
ビスケット	【イベント】アヴァロン
古いティアラ	【イベント】アヴァロン
錆びた剣	【イベント】アヴァロン
革のハンドバッグ	【イベント】アヴァロン
泥のついたキノコ	【イベント】アヴァロン
鳥の剥製	【イベント】アヴァロン
ウナギパイ	【イベント】アヴァロン
ビックリジュース	【イベント】アヴァロン
ダイアモンド	【イベント】アヴァロン
古びた金の杖	【イベント】アヴァロン
古びた金の指輪	【イベント】アヴァロン
古びた金のネックレス	【イベント】アヴァロン
バイオチップ	【イベント】デルタベース
データコード	【イベント】デルタベース
謎の刀の一部？	【イベント】デルタベース
ギズモパーツ	【イベント】デルタベース
呪いの本のページ	【イベント】デルタベース
賢者の石のかけら？	【イベント】デルタベース
改良モノフィドの種	【イベント】デルタベース
ツチノコのタマゴ	【イベント】デルタベース
結晶	【イベント】デルタベース
廃棄区画のキー	【イベント】デルタベース
薪	【イベント】グレロン
マッチ	【イベント】グレロン
エネルギー性能抑制装置	【イベント】クロウレルム
分散抑制装置	【イベント】クロウレルム
集中抑制装置	【イベント】クロウレルム
運動性能抑制装置	【イベント】クロウレルム
水の入った瓶	【イベント】プロヴィデンス
解毒剤	【イベント】プロヴィデンス
種	【イベント】グレートツリー
虫	【イベント】グレートツリー
ワシの笛	【イベント】グレートツリー
甲羅の欠片	【イベント】グレートツリー
クマの牙	【イベント】グレートツリー
クルミ	【イベント】グレートツリー
コウモリの羽	【イベント】グレートツリー
鳥の卵	【イベント】グレートツリー
枝	【イベント】グレートツリー
迷子のアリ	【イベント】グレートツリー
カッコウ	【イベント】グレートツリー
フクロウ	【イベント】グレートツリー
トンボ	【イベント】グレートツリー
Ticket for the Beyond(※)	【他】トレード
せんせいへの挑戦状1(※)	【他】トレード
せんせいへの挑戦状2(※)	【他】トレード
せんせいへの挑戦状3(※)	【他】トレード
せんせいへの挑戦状4(※)	【他】トレード
せんせいへの挑戦状5(※)	【他】トレード
せんせいへの挑戦状6(※)	【他】トレード
せんせいへの挑戦状7(※)	【他】トレード
せんせいへの挑戦状8(※)	【他】トレード

※：周回プレイ時に引き継ぐ。

ロールデータ

味方のキャラクターがセットできるロールのデータを掲載。キャラクターが成長していけば複数種類セットすることも可能となるので、さまざまなロールの獲得を目指そう。

ロールデータの見方

❶汎用ロール

名前 ❷	効果 ❸	獲得条件 ❹
闇の王	即死耐性+100%	【初期】シウグナス
アタッカー	斬威力+3%	【ランク】強撃(ランク2)
ドリーマー	連携終了時に連携率+10%、斬威力+3%	【初期】イーヴァル 【ランク】ヴァンダライズ(ランク2)、乱れ雪月花(ランク2)(※1)

❶ブラッドロール

名前 ❷	効果 ❸	獲得条件 ❹
ラストラ❷	戦闘後LP回復+1、連携終了時❸携率+10%、即死耐性+100%	【他】「レフィカール」か「真レフィカール」を❹ウグナスが装備するか眷属(※)に授ける
ファーストローズ	戦闘後LP回復+1、連携始動時に連携率+10%、即死耐性+100%	【他】「ノーマーム」か「真ノーマーム」を、シウグナスが装備するか眷属(※)に授ける
ルナティックレジスト	戦闘後LP回復+1、全耐性+5%、即死耐性+100%	【他】「バルゼリーヴ」か「真バルゼリーヴ」を、シウグナスが装備するか眷属(※)に授ける

❶ソウル

名前 ❷	効果 ❸	ソウル技・術 ❺	獲得条件 ❹
ムサシ	筋力+4、技術力+2、運❸−1、体力+1、知力−3、集中力+3、斬威力+3%、マヒ耐性+50%	−	【固定】ムサシ
スクネ	筋力+2、技術力+1、運動性+3、体力+3、集中力−1、打威力+3%、悪臭耐性+50%	−	【固定】スクネ
コマチ	技術力+2、運動性+1、体力−2、知力+3、集中力+2、術威力+3%、混乱耐性+50%	−	【固定】コマチ

❶短命ロール

名前 ❷	能力値変化 ❻								効果 ❸	獲得条件 ❹
	HP	LP	筋力	技術❻	運動性	体力	知力	集中力		
チャイ❷ナイト	−15%	−	−	−	−	−	−6	−4	片手剣技威力+1%、❸対象のガード率−10%	【他】短命種が継承を❹う
ヤングナイト	−	−1	6	2	2	−	−2	−	片手剣技威力+3%、攻撃対象のガード率−20%	【初期】ブラー 【他】チャイルドナイトでバトルを繰り返す
ミドルナイト	15%	−2	14	6	6	6	−	−	片手剣技威力+10%、攻撃対象のガード率−30%	【他】ヤングナイトでバトルを繰り返す

❶カテゴリ
ロールのカテゴリ。「汎用ロール」、「ブラッドロール」、「ソウル」、「短命ロール」の4種類。データの並びはカテゴリごとにわけたうえで、ゲーム中準拠になっている

❷名前
ロールの名称

❸効果
ロールを装備したときに得られる効果

❹獲得条件
ロールを獲得するための条件。それぞれの意味は以下のとおり

【初期】…………記載したキャラクターが最初から獲得している
【固定】…………記載したキャラクターが最初から獲得しており、外すことができない
【ランク】………記載した技や術のランクを( )内のランクまで上げると獲得できる。複数ある場合は、全部満たす必要がある
【ドロップ】……敵を倒したときに落とす可能性がある(御堂編のみ)
【他】……………上記以外の獲得条件

❺ソウル技・術
ソウルを装備したときのみ使えるようになる技や術の名称

❻能力値変化
その短命ロールのときに増減する能力値

汎用ロール

名前	効果	獲得条件
闇の王	即死耐性＋100%	【初期】シウグナス
アタッカー	斬威力＋3%	【ランク】強撃(ランク2)
ドリーマー	連携終了時に連携率＋10%、斬威力＋3%	【初期】イーヴァル　【ランク】ヴァンダライズ(ランク2)、乱れ雪月花(ランク2)(※1)
ストライカー	打威力＋3%	【初期】王者　【ランク】パンチ(ランク2)、キック(ランク2)
ポイントマン	突威力＋3%	【ランク】反応威嚇(ランク3)
博識	突威力＋3%、術耐性＋5%	【ランク】弾幕砲火(ランク2)
砲術家	熱威力＋3%	【ランク】フレイムマーチ(ランク2)
口封じ	詠唱中の敵に威力＋10%、熱威力＋3%	【初期】グィネヴィア　【ランク】龍神烈火拳(ランク2)
氷彫刻家	冷威力＋3%	【ランク】氷雪刻(ランク2)
聡明	冷威力＋3%、術威力＋3%	【初期】アメイヤ アシュリン　【ランク】催涙ガス(ランク2)、プラズマショット(ランク2)
エンジニア	雷威力＋3%	【ランク】磁気嵐(ランク2)
感電対策	雷耐性＋10%	【初期】風民ナホイ　【ランク】雷殺斬(ランク2)
剣客	斬耐性＋10%	【ランク】斬り払い(ランク2)、失礼剣(ランク2)
頑丈	打耐性＋10%	【初期】森民イルバス　【ランク】タックル(ランク2)、フライングボディプレス(ランク2)
目くらまし	突耐性＋10%	【ランク】地上掃射(ランク2)
耐熱の備え	熱耐性＋10%	【初期】火民ニトラム　【ランク】シェルターブレイク(ランク2)
防寒の心得	冷耐性＋10%	【初期】水民アティハナ　【ランク】滝登り(ランク2)
エネルギッシュ	雷威力＋3%、雷耐性＋10%	【ランク】稲妻キック(ランク2)
達観	全体攻撃耐性＋10%	【初期】ナナ　【ランク】ラウンドスライサー(ランク2)、無拍子(ランク2)
柔軟	スタン耐性＋50%	【初期】御堂 綱紀　【ランク】かわづ掛け(ランク2)
無神経	マヒ耐性＋50%	【初期】ヴァッハ神(コピー)　【ランク】乱調子(ランク2)
明朗	熱耐性＋10%、暗闇耐性＋50%	【初期】赤の従士　【ランク】ファイアボール(ランク2)
強靭	冷耐性＋10%、毒耐性＋50%	【初期】スクネ　【ランク】毒霧噴射(ランク2)
しっかり者	ガード率＋3%、混乱耐性＋50%	【初期】リタ キャリクス　【ランク】地走り(ランク2)
温厚	石化耐性＋50%	【初期】黄の魔女ウィルマ　【ランク】風殺陣(ランク2)
キレイ好き	悪臭耐性＋50%	【ランク】空圧波(ランク2)
不屈	即死耐性＋50%	【ランク】地獄断面(ランク2)
理性的	連携率＋2%、挑発耐性＋50%	【初期】哲人　【ランク】剣よりも強し(ランク2)
司令塔	最大BP＋1、連携範囲拡張	【ランク】面制圧(ランク2)、瞬間冷凍(ランク2)
独演	独壇場BP＋1、打威力＋3%	【初期】最終皇帝　【ランク】千手観音(ランク2)
リンクマン	連携率＋2%	【ランク】カットイン(ランク2)
スロースターター	ターン経過ごとに始動時連携率＋1%	【ランク】グランドスラム(ランク2)、焼き尽くす(ランク2)
反骨	バトルメンバーが不足するごとに始動時連携率＋5%	【初期】ドロレス　【ランク】マキ割りインパクト(ランク2)
調律師	次者との連携間隔ごとに連携率＋2%	【ランク】円舞剣(ランク2)
スターター	連携始動時に連携率＋5%	【初期】ボウディカー　【ランク】落月破斬(ランク2)
弱点狙い	弱点攻撃時に連携率＋3%	【ランク】バックスタッブ(ランク2)
策士	連携率に応じて状態異常の成功率アップ、連携範囲0	【初期】将軍　【ランク】毒蜂(ランク2)、乱れ突き(ランク2)
旗手	行動順アップ小、連携始動時に連携率＋3%	【ランク】援護射撃(ランク2)、ワンホールワン(ランク2)
人気者	連携範囲0、連携率＋4%	【ランク】富岳八景(ランク2)、変幻自在(ランク2)
型破り	連携範囲反転、オーバードライブ発生率アップ	【初期】プロフェッサー　【ランク】鉛の嵐(ランク2)、デイジーカッター(ランク2)
継続力	オーバードライブ発生率アップ	【ランク】無月散水(ランク2)、高速ナブラ(ランク2)
几帳面	命中率＋20%、連携率＋1%	【初期】コンスタンティン　【ランク】精密射撃(ランク2)
鳥除け	飛行敵の命中率－15%	【初期】案山子　【ランク】チェストバスター(ランク2)
無慈悲	弱点攻撃時に威力＋5%	【初期】ウェンズデイ　【ランク】ガトリングカッター(ランク2)
フィニッシャー	連携終了時に威力＋5%	【ランク】流し斬り(ランク2)、かぶと割り(ランク2)
断罪	リザーブ解除時に威力＋20%	【初期】刑事スピアー、ランスロット　【ランク】スタンショック(ランク2)
短気	怒り時に威力＋20%、挑発耐性－50%	【ランク】短勁(ランク2)、羅刹掌(ランク2)
ブレイカー	攻撃対象のガード率－30%、命中率＋10%	【初期】ムサシ　【ランク】アッパースマッシュ(ランク2)、無双三段(ランク2)
トリックスター	攻撃対象のガード率－20%、回避率＋3%	【ランク】曲撃ち(ランク2)、跳弾(ランク2)
自己防衛	防御耐性＋10%	【ランク】ディフレクト(ランク2)
ガードスター	ガード率＋10%	【初期】戦士　【ランク】パリイ(ランク2)
無我	斬威力＋3%、斬耐性＋10%	【初期】人斬　【ランク】感電衝(ランク2)、神速三段突き(ランク2)
残心	カウンターダメージ耐性＋50%	【初期】アズーレ　【ランク】燕返し(ランク2)
警戒	回避率＋3%	【ランク】三龍旋(ランク2)、エアリアルラッシュ(ランク2)
生存本能	突耐性＋10%	【初期】ブラー　【ランク】当て身投げ(ランク2)
臨機応変	インタラプト回避率＋50%、回避率＋3%	【初期】若 七緒実　【ランク】早撃ち(ランク2)
迅速	行動順アップ	【初期】ボウ　【ランク】疾風剣(ランク2)
しんがり	行動順ダウン、突威力＋3%	【初期】豪傑　【ランク】エイミング(ランク2)
専心	術＆詠唱中の行動順－12、スタン耐性＋25%	【初期】エミリー ブライアント　【ランク】流星衝(ランク2)
陽動	狙われやすさアップ、打威力＋3%	【初期】加藤 忍　【ランク】散弾(ランク2)、サンライトシャワー(ランク2)

※1：刀技の「乱れ雪月花」のランクを上げる。

名前	効果	獲得条件
伏兵	狙われやすさダウン、バトルメンバーが不足するごとに始動時連携率+5%	【ランク】かすみ青眼(ランク2)
歌詠み	詠唱中狙われやすさダウン	【初期】コマチ　【ランク】グランドヒット(ランク2)
反感	打耐性+10%	【ランク】アブゼッツェン(ランク2)
ごり押し	パンプ+1	【ランク】ブルクラッシュ(ランク2)
二刀の達人	二刀技を装備可能	【ランク】無月散水(ランク3)、乱れ突き(ランク3)
二丁拳銃使い	二丁拳銃技を装備可能	【ランク】跳弾(ランク3)、ワンホールワン(ランク3)
剣×銃使い	剣×銃技を装備可能	【ランク】変幻自在(ランク3)、剣よりも強し(ランク3)
協調	協調ロール者同士が連続連携すると連携率+5%	【初期】フォルミナ フランクリン、ボーニー ブレア
木の胎動	術威力+1%、木行+1	【ランク】グラビティバインド(ランク2)
木の囁き	術耐性+3%、木行+2	【ランク】エアウォール(ランク2)
木の隆盛	術威力+1%、木行+2	【ランク】天雷(ランク2)
朧な影法師	ヘイトダウン大、木行+3	【ランク】ミラーシェイド(ランク2)
木の深奥	術威力+1%、木行+3	【ランク】カオスディザスター(ランク2)
火の胎動	術威力+1%、火行+1	【ランク】太陽光線(ランク2)
火魂の奏者	熱耐性+5%、火行+2	【ランク】魂の歌(ランク2)
火の隆盛	術威力+1%、火行+2	【ランク】超風(ランク2)
覚醒者	全威力+1%、火行+1	【ランク】覚醒(ランク2)
火の深奥	術威力+1%、火行+3	【ランク】焼殺(ランク2)
土の胎動	術威力+1%、土行+1	【ランク】呪縛(ランク2)
詩歌低吟	術&詠唱中の行動順−3、土行+2	【ランク】ディレイオーダー(ランク2)
土の隆盛	術威力+1%、土行+2	【ランク】超重力(ランク2)
大地の守護者	全体攻撃耐性+5%、土行+3	【ランク】アースウォール(ランク2)
土の深奥	術威力+1%、土行+3	【ランク】デブリスフロー(ランク2)
金の胎動	術威力+1%、金行+1	【ランク】ブラッドフリーズ(ランク2)
雷鳴の消散	雷耐性+5%、金行+2	【ランク】マジカルハーモニー(ランク2)
金の隆盛	術威力+1%、金行+2	【ランク】ヴァーミリオンサンズ(ランク2)
決戦術士	詠唱中の敵に威力+20%、金行+3	【ランク】マジックブレス(ランク2)
金の深奥	術威力+1%、金行+3	【ランク】塔(ランク2)
水の胎動	術威力+1%、水行+1	【ランク】激痛(ランク2)
清廉なる心	冷耐性+5%、水行+2	【ランク】浄化の水(ランク2)
水の隆盛	術威力+1%、水行+2	【ランク】ウォータスフィア(ランク2)
放歌高吟	術&詠唱中の行動順+3、水行+3	【ランク】クイックタイム(ランク2)
水の深奥	術威力+1%、水行+3	【ランク】吹雪(ランク2)
応急手当	戦闘後LP回復+1	【初期】メカ以外のキャラクター
用心深い	術耐性+15%	【初期】ロロ
煽り屋	ヘイトアップ、防御耐性+10%	【初期】ミャオ
好奇心	弱点攻撃時に連携率+3%	【初期】パー
怒りっぽい	怒り時に威力+20%、挑発耐性−50%	【初期】ヒス
精神統一	混乱耐性+100%	【初期】イマクー
免疫	毒耐性+100%	【初期】ピャク
代謝	マヒ回復アップ、毒回復アップ、混乱回復アップ、暗闇回復アップ、悪臭回復アップ、挑発回復アップ	【初期】エリュテイア
もぐら心眼	暗闇時に必中とガード率アップと回避率アップ	【初期】グルマン
偏光感知	カウンターダメージ耐性+50%	【初期】キナ
ディーヴァ	メカマヒ耐性+50%	【初期】ディーヴァ ナンバー5
タートルスタンス	メカスタン耐性+50%	【初期】吟遊詩人
ロコモーター	連携範囲拡張	【初期】BX10-EX
サルベージャー	補助メカ技BPコスト−1	【初期】サラープ
ショックインパクト	パンプ+1	【初期】ゴールド主任
サボタージュ	攻撃対象のガード率−30%	【初期】サイモン
ウィークヒッター	弱点攻撃時に威力+10%	【ランク】乱れ雪月花(ランク2)(※2)
剣闘マスタリー	近接メカ技威力+5%	【ランク】乱れ雪月花(ランク3)(※2)
ドライブシフター	オーバードライブ発生率アップ	【ランク】乱れ雪月花(ランク4)(※2)
プリマドンナ	独壇場BP+2	【ランク】乱れ雪月花(ランク5)(※2)
トラブルメイカー	ヘイトアップ	【ランク】のこぎり(ランク2)
タートルスタンス	メカスタン耐性+50%	【ランク】のこぎり(ランク3)
リフレクス	術耐性+15%	【ランク】のこぎり(ランク4)
玄武プログラム	防御力+10%	【ランク】のこぎり(ランク5)
データリンク	連携率+2%	【ランク】霜柱(ランク2)
サポートプログラム	次者との連携間隔ごとに連携率+2%	【ランク】霜柱(ランク3)
ブレイクダウン	弱点攻撃時に連携率+3%	【ランク】霜柱(ランク4)
青龍プログラム	次者との連携間隔ごとに連携率+3%	【ランク】霜柱(ランク5)
イージススナイプ	リザーブ解除時に威力+20%	【ランク】無伴奏ソナタ(ランク2)

※2：近接メカ技の「乱れ雪月花」のランクを上げる。

▶汎用ロール続き

名前	効果	獲得条件
ステルスムーブ	狙われやすさダウン	【ランク】無伴奏ソナタ(ランク3)
シフトダウン	技行動順－1	【ランク】無伴奏ソナタ(ランク4)
朱雀プログラム	連携率に応じて状態異常の成功率アップ	【ランク】無伴奏ソナタ(ランク5)
シフトアップ	技行動順＋1	【ランク】四連ミサイル(ランク2)
射撃マスタリー	射撃メカ技威力＋5%	【ランク】四連ミサイル(ランク3)
ドライブシフター	オーバードライブ発生率アップ	【ランク】四連ミサイル(ランク4)
白虎プログラム	技行動順＋1	【ランク】四連ミサイル(ランク5)
イーグルアイ	対空	【ランク】コスミックレイヴ(ランク2)
ウォームアップ	4ターン目以降BPコスト－1	【ランク】コスミックレイヴ(ランク3)
ショックインパクト	バンプ＋1	【ランク】コスミックレイヴ(ランク4)
黄龍プログラム	攻撃力＋10%	【ランク】コスミックレイヴ(ランク5)
応急修理	戦闘後LP回復＋1	【初期】メカのキャラクター
クグツ使い	クグツのソウル付け替え可能	【固定】御堂 綱紀

ブラッドロール

名前	効果	獲得条件
ラストラヴ	戦闘後LP回復＋1、連携終了時に連携率＋10%、即死耐性＋100%	【他】「レフィカール」か「真レフィカール」を、シウグナスが装備するか眷属(※)に授ける
ファーストローズ	戦闘後LP回復＋1、連携始動時に連携率＋10%、即死耐性＋100%	【他】「ノーマーム」か「真ノーマーム」を、シウグナスが装備するか眷属(※)に授ける
ルナティックレジスト	戦闘後LP回復＋1、全耐性＋5%、即死耐性＋100%	【他】「バルゼリーヴ」か「真バルゼリーヴ」を、シウグナスが装備するか眷属(※)に授ける
ゼニスガード	戦闘後LP回復＋1、ガード率＋15%、即死耐性＋100%	【他】「ログフェルヴ」か「真ログフェルヴ」を、シウグナスが装備するか眷属(※)に授ける
レッドハート	戦闘後LP回復＋1、連携範囲拡張、即死耐性＋100%	【他】「シェドムスア」か「真シェドムスア」を、シウグナスが装備するか眷属(※)に授ける
ミストアヴォイド	戦闘後LP回復＋1、回避率＋15%、即死耐性＋100%	【他】「ナタス」か「真ナタス」を、シウグナスが装備するか眷属(※)に授ける

※：授与後に眷属は騎士に変化。

ソウル

名前	効果	ソウル技・術	獲得条件
ムサシ	筋力＋4、技術力＋2、運動性－1、体力＋1、知力－3、集中力＋3、斬威力＋3%、マヒ耐性＋50%	－	【固定】ムサシ
スクネ	筋力＋2、技術力＋1、運動性＋3、体力＋3、集中力－1、打威力＋3%、悪臭耐性＋50%	－	【固定】スクネ
コマチ	技術力＋2、運動性＋1、体力－2、知力＋3、集中力＋2、術威力＋3%、混乱耐性＋50%	－	【固定】コマチ
ボウ	筋力＋2、技術力＋4、運動性＋2、知力－1、集中力＋2、突威力＋3%、石化耐性＋50%	－	【固定】ボウ
イワクイ	斬威力＋3%、インタラプト回避率＋25%	－	【ドロップ】アンチイワクイ、イワクイ
マッドファージ	斬威力＋3%、インタラプト回避率＋50%	舐め臥像	【ドロップ】マッドファージ
大地の仙人	斬威力＋3%、インタラプト回避率＋50%	舐め臥像	【ドロップ】大地の仙人
森の仙人	斬威力＋3%、インタラプト回避率＋75%	舐め臥像	【ドロップ】森の仙人
雷喰い	斬威力＋3%、インタラプト回避率＋75%	舐め臥像	【ドロップ】雷喰い
人狼	ガード率＋3%、熱耐性＋5%	ウルフカバー	【ドロップ】アンチウルフ、人狼、スペースウルフ
ハティ	ガード率＋3%、熱耐性＋8%	ウルフカバー	【ドロップ】ハティ
スコル	ガード率＋3%、熱耐性＋10%	ウルフカバー	【ドロップ】スコル
イノシシ武者	打威力＋3%、悪臭耐性＋50%	－	【ドロップ】アンチボア、イノシシ武者
イノシシ猟兵	打威力＋3%、悪臭耐性＋75%	猪突タックル	【ドロップ】イノシシ猟兵
イノシシ突撃兵	打威力＋3%、悪臭耐性＋100%	猪突タックル	【ドロップ】イノシシ突撃兵
セフィラス	連携率＋2%、命中率＋30%	清流剣	【ドロップ】セフィラス
イシュタル	連携率＋2%、命中率＋20%	清流剣	【ドロップ】イシュタル
バルキリー	連携率＋1%、命中率＋10%	清流剣	【ドロップ】バルキリー
アースドラゴン	打威力＋3%、熱耐性＋10%、土行＋2	ドラゴンファング	【ドロップ】アースドラゴン
レッドドラゴン	打威力＋3%、熱耐性＋10%、火行＋2	ドラゴンファング	【ドロップ】レッドドラゴン
ブルードラゴン	打威力＋3%、冷耐性＋10%、水行＋2	ドラゴンファング	【ドロップ】ブルードラゴン
ダークフォレスト	打威力＋3%、熱耐性＋10%、木行＋2	ドラゴンファング	【ドロップ】ダークフォレスト
ゴールドドラゴン	打威力＋3%、雷耐性＋10%、金行＋2	ドラゴンファング	【ドロップ】ゴールドドラゴン
ホワイトドラゴン	打威力＋3%、雷耐性＋10%、金行＋2	ドラゴンファング	【ドロップ】ホワイトドラゴン
プーカ	術威力＋3%	－	【ドロップ】プーカ
ラスカル	突威力＋2%、術威力＋3%	妖精のシカエシ	【ドロップ】ラスカル
ブランクスター	突威力＋2%、術威力＋3%	妖精のシカエシ	【ドロップ】ブランクスター
ジャンボ・モク	斬威力＋3%	大木斬	【ドロップ】アンチモク、ジャンボ・モク
ヤング・モク	斬威力＋3%	大木斬	【ドロップ】ヤング・モク
エルダー・モク	斬威力＋3%	大木斬	【ドロップ】エルダー・モク
サンフラワー	打威力＋3%、熱耐性＋5%	ヒートシャワー	【ドロップ】アンチフラワー、サンフラワー
アマランス	打威力＋3%、熱耐性＋8%	ヒートシャワー	【ドロップ】アマランス

名前	効果	ソウル技・術	獲得条件
アスポデロス	打威力+3%、熱耐性+10%	ヒートシャワー	【ドロップ】アスポデロス
アルラウネ	即死耐性+50%	−	【ドロップ】アルラウネ
ガルゲンメンライン	混乱耐性+75%	突く突く弾	【ドロップ】ガルゲンメンライン、スペーススクリーマー
ラヴロマンサー	混乱耐性+100%	突く突く弾	【ドロップ】ラヴロマンサー
ヴァイパー	突威力+3%、毒耐性+75%	−	【ドロップ】アンチヴァイパー、ヴァイパー
バジリスク	突威力+3%、石化耐性+75%	遅延掃射	【ドロップ】バジリスク
ラットラー	突威力+3%、スタン耐性+50%	遅延掃射	【ドロップ】カリンバ、スペーススラッグ、ラットラー
バーゲスト	連携率+2%、突耐性+5%	−	【ドロップ】バーゲスト
パッドフット	連携率+2%、突耐性+8%	疾風パリイ	【ドロップ】パッドフット
ファリニシュ	連携率+2%、突耐性+10%	疾風パリイ	【ドロップ】スペースバーゲスト、ファリニシュ
リザードフォートレス	打威力+3%、斬耐性+5%	散弾ぶちかまし	【ドロップ】リザードフォートレス
リザードタイラント	打威力+3%、斬耐性+8%	散弾ぶちかまし	【ドロップ】リザードタイラント
カーニボア	打威力+3%、斬耐性+10%	散弾ぶちかまし	【ドロップ】カーニボア
カエル戦士	打威力+3%、冷耐性+5%	カエルパンチ	【ドロップ】カエル戦士
カエル闘士	打威力+3%、冷耐性+10%	カエルパンチ	【ドロップ】カエル闘士、魔具標本98
巨鯨の僕	打威力+3%、冷耐性+10%	カエルパンチ	【ドロップ】巨鯨の僕
赤ガエル	打威力+3%	−	【ドロップ】赤ガエル、テレケイベ
エドマ	打威力+3%、冷耐性+10%	カエルパンチ	【ドロップ】エドマ
カエル奇術師	打威力+3%、冷耐性+10%	カエルパンチ	【ドロップ】カエル奇術師
クラーケン	斬威力+3%、暗闇耐性+75%	烏賊剣	【ドロップ】クラーケン、コズミックデビル
ヴェルディグリ	斬威力+3%、暗闇耐性+75%	烏賊剣	【ドロップ】ヴェルディグリ
スカウテンタクラー	斬威力+3%、暗闇耐性+100%	烏賊剣	【ドロップ】エベッケ、スカウテンタクラー
ガルガンチュア	斬威力+3%、暗闇耐性+100%	烏賊剣	【ドロップ】ガルガンチュア
ブルードレイク	斬耐性+10%	海馬跳躍	【ドロップ】アンチドレイク、ウンマ、スペースドレイク、ブルードレイク、ブルードレイク術士
ペトロドレイク	斬耐性+10%、石化耐性+50%	海馬跳躍	【ドロップ】ペトロドレイク
ケルピー	斬耐性+10%	海馬跳躍	【ドロップ】ケルピー
コカトリス	斬耐性+10%、石化耐性+75%	海馬跳躍	【ドロップ】コカトリス
ゴールデンバウム	連携率+1%、打耐性+5%	電撃脚	【ドロップ】ゴールデンバウム
ゼラチナスマター	連携率+1%、打耐性+8%	電撃脚	【ドロップ】ゼラチナスマター
マイコティックプレデター	連携率+1%、打耐性+10%	電撃脚	【ドロップ】マイコティックプレデター
サイコオーガ	熱耐性+5%、マヒ耐性+75%	せんせい強し	【ドロップ】サイコオーガ
メルトダウナー	冷耐性+5%、マヒ耐性+75%	せんせい強し	【ドロップ】スペースリサーチャー、メルトダウナー
ポイゾンマスター	毒耐性+100%	せんせい強し	【ドロップ】ポイゾンマスター
はにわ	連携率+2%、オーバードライブ発生率アップ	はにわ流剣術	【ドロップ】はにわ
丘はにわ	連携率+2%、オーバードライブ発生率アップ	はにわ流剣術	【ドロップ】丘はにわ
ハニストン	連携率+2%、オーバードライブ発生率アップ	はにわ流剣術	【ドロップ】ハニストン
ゴロゴロムシ	斬威力+2%、スタン耐性+25%	−	【ドロップ】ウェンフラハ、ゴロゴロムシ、魔具標本56
グラスマッシャー	斬威力+3%、スタン耐性+50%	ゴロゴロ斬り	【ドロップ】グラスマッシャー
ワイルドエボニー	斬威力+3%、スタン耐性+75%	ゴロゴロ斬り	【ドロップ】ワイルドエボニー
ビーストイーター	斬威力+2%、スタン耐性+75%	−	【ドロップ】ビーストイーター
アトラナート	打威力+3%、弱点攻撃時に連携率+3%	甲羅バスター	【ドロップ】アトラナート
ブラッドアラクニダ	打威力+3%、弱点攻撃時に連携率+3%	甲羅バスター	【ドロップ】イペタム、ブラッドアラクニダ
ロードアラクニダ	打威力+3%、弱点攻撃時に連携率+3%	甲羅バスター	【ドロップ】ロードアラクニダ
マイナーアント	斬威力+3%	−	【ドロップ】アンチアント、マイナーアント
メジャーアント	斬威力+3%	マッハカット	【ドロップ】スペースアント、メジャーアント
カイザーアント	斬威力+3%	マッハカット	【ドロップ】カイザーアント
バルチャー	突威力+3%	−	【ドロップ】バルチャー
ソングバード	突威力+3%	野鳥落とし	【ドロップ】ソングバード
スカイダイバー	突威力+3%	野鳥落とし	【ドロップ】スカイダイバー
スカイタンカー	突威力+3%	野鳥落とし	【ドロップ】スカイタンカー
フライマンバ	次者との連携間隔ごとに連携率+2%	フライタックル	【ドロップ】アンチマンバ、フライマンバ
ヤング・サン	次者との連携間隔ごとに連携率+2%	フライタックル	【ドロップ】ヤング・サン
クレイジー・サン	次者との連携間隔ごとに連携率+2%	フライタックル	【ドロップ】クレイジー・サン
デコバット	回避率+3%、暗闇耐性+50%	−	【ドロップ】デコバット、魔具標本507
飛鼠	回避率+3%、暗闇耐性+50%	バットチェイサー	【ドロップ】飛鼠
アッシュビーク	回避率+3%、暗闇耐性+75%	バットチェイサー	【ドロップ】アッシュビーク
ミュージカルバット	回避率+3%、暗闇耐性+100%	バットチェイサー	【ドロップ】ミュージカルバット
エレメンタル金	打威力+2%、術威力+3%	元素制圧	【ドロップ】エレメンタル金、スペースエレメンタル
フェアリーストーン	打威力+1%、術威力+4%	−	【ドロップ】フェアリーストーン
エレメンタル水	打威力+2%、冷威力+3%	元素制圧	【ドロップ】エレメンタル水
エレメンタル火	打威力+2%、熱威力+3%	元素制圧	【ドロップ】エレメンタル火
エレメンタル木	打威力+2%、雷威力+3%	元素制圧	【ドロップ】エレメンタル木
エレメンタル土	打威力+2%、術威力+3%	元素制圧	【ドロップ】エレメンタル土

▶ソウル続き

名前	効果	ソウル技・術	獲得条件
フロート	打威力+2%、術耐性+5%	元素制圧	【ドロップ】フロート
パワーデビル	斬威力+3%、即死耐性+100%	デモンズカウンター	【ドロップ】結界の邪霊[1]、パワーデビル
イフリート	斬威力+3%、即死耐性+100%	デモンズカウンター	【ドロップ】イフリート、結界の邪霊[2]
カルコブリーナ	斬威力+3%、即死耐性+100%	デモンズカウンター	【ドロップ】カルコブリーナ、結界の邪霊[3]
マラコーダ	斬威力+3%、即死耐性+100%	デモンズカウンター	【ドロップ】マラコーダ
アリエル	斬威力+3%、即死耐性+100%	デモンズカウンター	【ドロップ】結界の邪霊[4]
リリス	打威力+3%、スタン耐性+50%	スクリームバースト	【ドロップ】リリス
サキュバス	打威力+3%、スタン耐性+75%	スクリームバースト	【ドロップ】サキュバス
ハルピュイア	打威力+3%、スタン耐性+100%	スクリームバースト	【ドロップ】ハルピュイア
スケルトン	連携率+1%、突耐性+5%	ー	【ドロップ】アンチスケルトン、スケルトン
スカルダンサー	連携率+1%、突耐性+8%	魔の強撃	【ドロップ】スカルダンサー
ヴァニタス	連携率+2%、突耐性+10%	魔の強撃	【ドロップ】ヴァニタス
カファルジドマ	打威力+2%、突威力+2%	ド突く	【ドロップ】カファルジドマ
ミラ	打威力+2%、突威力+2%	ド突く	【ドロップ】ミラ
メンカル	打威力+2%、突威力+2%	ド突く	【ドロップ】メンカル
ケートス	打威力+2%、突威力+2%	ド突く	【ドロップ】アンチホエール、ケートス
ディフダ	打威力+2%、突威力+2%	ド突く	【ドロップ】ディフダ
ボレアス	突威力+3%、怒り時に威力+10%	覚醒跳弾	【ドロップ】ボレアス
ノトス	突威力+3%、怒り時に威力+10%	覚醒跳弾	【ドロップ】ノトス
エウロス	突威力+3%、怒り時に威力+10%	覚醒跳弾	【ドロップ】エウロス
ゼピュロス	突威力+3%、怒り時に威力+10%	覚醒跳弾	【ドロップ】ゼピュロス
ヴェア	斬威力+3%、行動順アップ小	鎌風	【ドロップ】ヴェア
ヴェアリー	斬威力+3%、行動順アップ小	鎌風	【ドロップ】ヴェアリー
エファルーシェ	斬威力+3%、行動順アップ小	鎌風	【ドロップ】エファルーシェ
オールグール	斬威力+3%、行動順アップ小	鎌風	【ドロップ】オールグール
ジャイロニー	斬威力+3%、行動順アップ小	鎌風	【ドロップ】ジャイロニー
ワンダリング・モク	ー	大木斩	【ドロップ】ワンダリング・モク
扉の邪霊	斬威力+3%、即死耐性+75%	デモンズカウンター	【ドロップ】扉の邪霊
木の小精霊	インタラプト回避率+25%、木行+1	ー	【ドロップ】木の小精霊
木の精霊	木行+2	グラビティバインド	【ドロップ】木の精霊
木の大精霊	木行+3	天雷	【ドロップ】木の大精霊
木の神霊	ソウル技BPコスト−1、木行+5	カオスディザスター	【ドロップ】木の神霊
火の小精霊	マヒ耐性+50%、火行+1	ー	【ドロップ】火の小精霊
火の精霊	火行+2	太陽光線	【ドロップ】火の精霊
火の大精霊	火行+3	超風	【ドロップ】火の大精霊
火の神霊	術BPコスト−1、火行+5	焼殺	【ドロップ】火の神霊
金の小精霊	攻撃対象のガード率−5%、金行+1	ー	【ドロップ】金の小精霊
金の精霊	金行+2	ー	【ドロップ】金の精霊
金の大精霊	金行+3	ー	【ドロップ】金の大精霊
金の神霊	HP減少時BPコスト−1、金行+5	ー	【ドロップ】金の神霊
水の小精霊	冷耐性+5%、水行+1	ー	【ドロップ】水の小精霊
水の精霊	水行+2	激痛	【ドロップ】水の精霊
水の大精霊	水行+3	ウォータスフィア	【ドロップ】水の大精霊
水の神霊	3ターン目以降BPコスト−1、水行+5	吹雪	【ドロップ】水の神霊
狛犬	連携率+2%、突耐性+10%	疾風パリイ	【ドロップ】狛犬
タツノオトシゴ	斬耐性+10%	海馬跳躍	【ドロップ】タツノオトシゴ
トレント	打威力+3%	大木斬	【ドロップ】トレント
山蜘蛛	打威力+3%、弱点攻撃時に連携率+3%	甲羅バスター	【ドロップ】山蜘蛛
巨大カエル	打威力+3%、冷耐性+10%	カエルパンチ	【ドロップ】宇宙カエル、巨大カエル
黄龍	打威力+3%、熱耐性+10%、土行+3	ドラゴンファング	【ドロップ】黄龍
魔女の守護者	連携率+1%、命中率+20%	清流剣	【ドロップ】魔女の守護者
結晶の魔物	斬威力+3%、スタン耐性+100%	ゴロゴロ斬り	【ドロップ】結晶の魔物
災厄	打威力+2%、術威力+3%	元素制圧	【ドロップ】青の災厄、赤の災厄、黄の災厄、黒の災厄、白の災厄
闇の王	突威力+3%、怒り時に威力+10%	覚醒跳弾	【ドロップ】闇の王[1]
ペドロ	次者との連携間隔ごとに連携率+2%	フライタックル	【ドロップ】ペドロ[2]
護り人の魂	連携率+2%、命中率+30%	清流剣	【ドロップ】護り人の魂
先生	毒耐性+100%	せんせい強し	【ドロップ】先生
海神	打威力+3%、冷耐性+10%	ドラゴンファング	【ドロップ】海神
解放者	連携率+2%、命中率+30%	清流剣	【ドロップ】解放者
悪性種	毒耐性+100%	ー	【ドロップ】悪性種
超悪性種	スタン耐性+100%	ー	【ドロップ】超悪性種
神官サフェード	マヒ耐性+100%	ー	【ドロップ】神官サフェード
神官長ヴァルコイネン	マヒ耐性+100%	ー	【ドロップ】神官長ヴァルコイネン

名前	効果	ソウル技・術	獲得条件
カン=ケルゥ	即死耐性+100%、水行+3	烏賊剣	【ドロップ】カン=ケルゥ[1]
カン=ケルゥ	即死耐性+100%、火行+3	甲羅バスター	【ドロップ】カン=ケルゥ[2]
寄生種	毒耐性+100%	–	【ドロップ】寄生種
超寄生種	毒耐性+100%	–	【ドロップ】超寄生種
紫の巨獣	打威力+3%、斬耐性+8%	散弾ぶちかまし	【ドロップ】紫の巨獣
レッド・サン	連携率+1%、熱耐性+15%	フライタックル	【ドロップ】レッド・サン
ナムル族	斬威力+3%	マッハカット	【ドロップ】ナムル族
ドフター族	打威力+3%、冷耐性+10%	カエルパンチ	【ドロップ】ドフター族
陽の鎮守神	斬威力+3%	鎌風	【ドロップ】陽の鎮守神
陰の鎮守神	突威力+3%、石化耐性+100%	遅延掃射	【ドロップ】陰の鎮守神
土のヌシ	打威力+3%、熱耐性+10%	ヒートシャワー	【ドロップ】土のヌシ[3]
土のヌシ	突威力+3%	ド突く	【ドロップ】土のヌシ[6]
古文書の魔物	連携率+2%、突耐性+8%	魔の強撃	【ドロップ】古文書の魔物
呪いの王	斬威力+3%、即死耐性+100%	鎌風	【ドロップ】呪いの王
漂流蜥蜴	打威力+3%、斬耐性+5%	散弾ぶちかまし	【ドロップ】漂流蜥蜴
ツチノコ	突威力+3%、石化耐性+100%	遅延掃射	【ドロップ】ツチノコ
モノフィド	即死耐性+100%	突く突く弾	【ドロップ】モノフィド
粘菌	連携率+2%、打耐性+5%	電撃脚	【ドロップ】飢餓粘菌、粘菌
変異種303号	斬威力+3%	マッハカット	【ドロップ】変異種303号
変異種303号緑女王	雷耐性+15%、石化耐性+75%	マッハカット	【ドロップ】変異種303号緑女王
変異種303号黄女王	冷耐性+15%、インタラプト回避率+25%	マッハカット	【ドロップ】変異種303号黄女王
変異種303号赤女王	連携率+1%、打耐性+5%	マッハカット	【ドロップ】変異種303号赤女王
スプリガン	斬威力+3%、インタラプト回避率+25%	–	【ドロップ】スプリガン
本の守護獣	斬威力+3%、インタラプト回避率+25%	–	【ドロップ】本の守護獣
バフーン	術威力+3%	–	【ドロップ】バフーン
アイアン・メイデン	突威力+3%、怒り時に威力+10%	覚醒跳弾	【ドロップ】アイアン・メイデン
女王蜂	打威力+3%、スタン耐性+75%	スクリームバースト	【ドロップ】女王蜂
サラマンダー	打威力+3%、熱耐性+10%、火行+2	ドラゴンファング	【ドロップ】サラマンダー

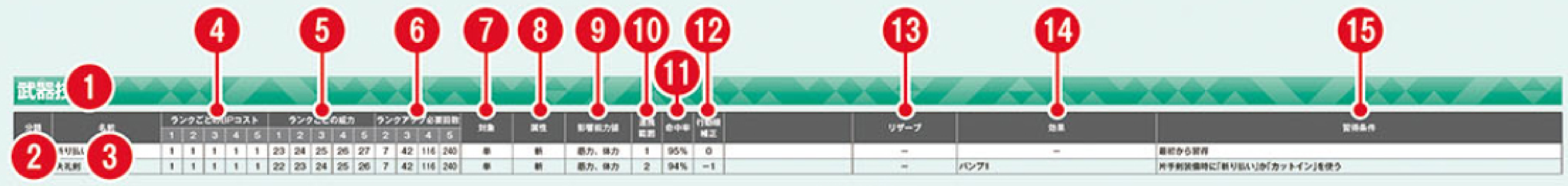
短命ロール

名前	能力値変化								効果	獲得条件
	HP	LP	筋力	技術力	運動性	体力	知力	集中力		
チャイルドナイト	−15%	–	–	–	–	–	−6	−4	片手剣技威力+1%、攻撃対象のガード率−10%	【他】短命種が継承を行なう
ヤングナイト	–	−1	6	2	2	–	−2	–	片手剣技威力+3%、攻撃対象のガード率−20%	【初期】ブラー 【他】チャイルドナイトでバトルを繰り返す
ミドルナイト	15%	−2	14	6	6	6	–	–	片手剣技威力+10%、攻撃対象のガード率−30%	【他】ヤングナイトでバトルを繰り返す
エルダーナイト	20%	−3	16	8	6	4	2	–	片手剣技BPコスト−1、攻撃対象のガード率−30%	【他】ミドルナイトでバトルを繰り返す
チャイルドガード	−15%	–	–	–	–	–	−4	−6	両手剣技威力+1%、ガード率+3%	【他】短命種が継承を行なう
ヤングガード	–	−1	4	2	–	6	−2	−2	両手剣技威力+3%、ガード率+5%	【他】チャイルドガードでバトルを繰り返す
ミドルガード	15%	−2	10	6	2	14	–	–	両手剣技威力+10%、ガード率+10%	【他】ヤングガードでバトルを繰り返す
エルダーガード	20%	−3	10	8	2	16	–	–	両手剣技BPコスト−1、ガード率+10%	【他】ミドルガードでバトルを繰り返す
チャイルドガンマン	−15%	–	−2	–	–	−4	−2	−2	片手銃技威力+1%	【他】短命種が継承を行なう
ヤングガンマン	–	−1	–	6	2	–	–	–	片手銃技威力+3%	【他】チャイルドガンマンでバトルを繰り返す
ミドルガンマン	15%	−2	–	14	10	–	2	6	片手銃技威力+10%	【他】ヤングガンマンでバトルを繰り返す
エルダーガンマン	20%	−3	–	16	10	−2	4	8	片手銃技BPコスト−1	【他】ミドルガンマンでバトルを繰り返す
チャイルドシューター	−15%	–	−2	–	−2	–	−2	−4	両手銃技威力+1%、全体攻撃耐性+5%	【他】短命種が継承を行なう
ヤングシューター	–	−1	–	6	–	2	–	–	両手銃技威力+3%、全体攻撃耐性+10%	【他】チャイルドシューターでバトルを繰り返す
ミドルシューター	15%	−2	–	14	–	2	10	6	両手銃技威力+10%、全体攻撃耐性+15%	【他】ヤングシューターでバトルを繰り返す
エルダーシューター	20%	−3	–	16	–	–	12	8	両手銃技BPコスト−1、全体攻撃耐性+15%	【他】ミドルシューターでバトルを繰り返す
チャイルドモンク	−15%	–	–	–	–	–	−4	−6	体術技威力+1%、回避率+3%	【他】短命種が継承を行なう
ヤングモンク	–	−1	3	3	3	3	–	−4	体術技威力+3%、回避率+6%	【他】チャイルドモンクでバトルを繰り返す
ミドルモンク	15%	−2	10	6	10	10	–	−4	体術技威力+10%、回避率+9%	【他】ヤングモンクでバトルを繰り返す
エルダーモンク	20%	−3	12	8	12	8	–	−4	体術技BPコスト−1、回避率+9%	【他】ミドルモンクでバトルを繰り返す
チャイルドメイジ	−15%	–	−4	–	–	−6	–	–	術威力+1%、術耐性+3%	【他】短命種が継承を行なう
ヤングメイジ	–	−1	–	–	–	–	6	2	術威力+3%、術耐性+6%	【初期】ビャク 【他】チャイルドメイジでバトルを繰り返す
ミドルメイジ	15%	−2	–	–	10	−2	14	10	術威力+10%、術耐性+9%	【他】ヤングメイジでバトルを繰り返す
エルダーメイジ	20%	−3	–	–	12	−4	16	12	術BPコスト−1、術耐性+9%	【他】ミドルメイジでバトルを繰り返す
チャイルドモンスター	−15%	–	–	–	–	–	−4	−6	モンスター技威力+1%、熱冷雷耐性+5%	【他】短命種が継承を行なう
ヤングモンスター	–	−1	2	2	2	2	–	–	モンスター技威力+3%、熱冷雷耐性+10%	【初期】エリュテイア 【他】チャイルドモンスターでバトルを繰り返す
ミドルモンスター	15%	−2	7	7	7	7	2	2	モンスター技威力+10%、熱冷雷耐性+15%	【他】ヤングモンスターでバトルを繰り返す
エルダーモンスター	20%	−3	8	8	8	6	3	3	モンスター技BPコスト−1、熱冷雷耐性+15%	【他】ミドルモンスターでバトルを繰り返す

技・術データ

バトルの戦況に多大な影響を及ぼす技と術のデータを掲載している。ランクごとの数値、効果や属性などを確認して主力となる技や術を決めよう。使いたい技や術がある場合は習得条件も見ておくこと。

技・術データの見方



❶カテゴリ
技や術のカテゴリ。「武器技」、「我流技」、「固有技」、「ソウル技」、「ブラッド技」、「継承技」、「モンスター技」、「メカ技」、「術」の9種類

❷分類
❶「カテゴリ」を細分化した区分け。その技が使える武器の種類に影響する。データの並びは分類ごとにわけたうえで、ゲーム中準拠になっている

❸名前
技や術の名称

❹ランクごとのBPコスト
技や術を使うときのBPコストをランクごとに記載。最大ランクが1または3の場合、最大ランクより高いランクの欄は「ー」としている

武器技(※)

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
汎用片手剣技	斬り払い	1	1	1	1	1	23	24	25	26	27	7	42	116	240	単	斬	筋力、体力	1	95%	0
	失礼剣	1	1	1	1	1	22	23	24	25	26	7	42	116	240	単	斬	筋力、体力	2	94%	−1
	パリイ	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	3	36	−	−	自分	−	−	−	−	0
	カットイン	2	2	2	2	2	28	29	30	31	32	7	39	109	224	単	斬	運動性、体力	2	95%	1
長剣技	疾風剣	2	2	2	2	2	28	29	30	31	32	7	39	109	224	単	斬	筋力、体力	2	95%	3
	空圧波	3	3	3	3	3	28	29	30	31	32	6	36	101	208	後方範囲	斬	筋力、集中力	3	100%	2
	神速三段突き	4	4	4	4	4	40	41	42	43	45	6	33	93	192	単	突	筋力、体力	3	95%	3
	無月散水	5	5	5	5	5	47	48	49	50	52	5	31	85	176	単	斬	筋力、体力	3	95%	−2
細剣技	氷雪刺	2	2	2	2	2	25	26	27	28	29	7	39	109	224	単	突、冷	運動性、体力	2	98%	−1
	感電衝	3	3	3	3	3	28	29	30	31	32	6	36	101	208	単	突、雷	運動性、体力	1	98%	−2
	円舞剣	4	4	4	4	4	20	21	22	23	24	6	33	93	192	全	突	運動性、体力	3	98%	−3
	乱れ突き	5	5	5	5	5	45	46	47	48	50	5	31	85	176	単	突	運動性、体力	3	98%	2
短剣技	毒蜂	2	2	2	2	2	24	25	26	27	28	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	1	95%	1
	落月破斬	3	3	3	3	3	31	32	33	34	35	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	2	95%	2
	バックスタッブ	4	4	4	4	4	36	37	38	39	40	6	33	93	192	単	突	運動性、体力	0	95%	−2
	変幻自在	5	5	5	5	5	67	68	70	72	74	5	31	85	176	単	斬	技術力、体力	1	95%	−1
斧技	マキ割りインパクト	3	3	3	3	3	34	35	36	37	38	6	36	101	208	単	斬	筋力、体力	1	94%	−2
	地獄断面	4	4	4	4	4	66	67	68	70	72	6	33	93	192	単	斬	技術力、体力	1	94%	0
	富岳八景	5	5	5	5	5	46	47	48	49	51	5	31	85	176	単	斬、打	筋力、体力	3	94%	−3
	高速ナブラ	6	6	6	6	6	53	54	55	57	59	5	28	77	160	単	斬	筋力、体力	3	94%	4
二刀技	二刀双破	5	5	5	5	5	51	52	53	55	57	5	31	85	176	単	斬、突	筋力、体力	3	98%	−1
	二刀烈風剣	6	6	6	6	6	71	72	74	76	78	5	28	77	160	全ランダム	斬	筋力、体力	4	98%	−2
	二刀荒時雨	6	6	6	6	6	90	91	93	95	98	5	28	77	160	単	斬、突	技術力、体力	1	98%	−3
汎用両手剣技	強撃	2	2	2	2	2	32	33	34	35	36	7	39	109	224	単	斬、打	筋力、体力	2	89%	0
	流し斬り	3	3	3	3	3	37	38	39	40	41	6	36	101	208	単	斬	筋力、体力	2	89%	1
	ディフレクト	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	3	36	−	−	他者(味方)	−	−	−	−	0
	かぶと割り	4	4	4	4	4	42	43	44	45	47	6	33	93	192	単	斬、打	筋力、体力	3	89%	−1
	払車剣	6	6	6	6	6	32	33	34	35	36	5	28	77	160	全	斬	筋力、集中力	3	89%	−2
	払車剣・余喘	2	2	2	2	2	11	12	13	14	15	7	39	109	224	全	斬	筋力、集中力	3	49%	−3
大剣技	ブルクラッシュ	3	3	3	3	3	40	41	42	43	45	6	36	101	208	単	斬、打	筋力、体力	2	88%	−2
	ブルガード	4	4	4	4	4	46	47	48	49	51	6	33	93	192	単	斬、打	筋力、体力	2	88%	−5
	雷殺斬	4	4	4	4	4	47	48	49	50	52	6	33	93	192	単	斬、雷	筋力、体力	2	89%	2
	アブゼッツェン	5	5	5	5	5	52	53	54	56	58	5	31	85	176	単	突	筋力、体力	3	89%	−2
	アッパースマッシュ	6	6	6	6	6	62	63	64	66	68	5	28	77	160	単	打	筋力、体力	2	88%	1
	ヴァンダライズ	7	7	7	7	7	68	69	71	73	75	4	25	70	144	単	打	筋力、体力	4	89%	−3

※：本誌では「武器技」という名称で分類している。

❺ランクごとの威力
技や術の威力をランクごとに記載。最大ランクが1または3の場合、最大ランクより高いランクの欄は「ー」としている

❻ランクアップ必要回数
技や術をランクアップさせるための使用回数をランクごとに記載。記載した数値は累計の回数。最大ランクが1または3の場合、最大ランクより高いランクの欄は「ー」としている

❼対象
「単」の場合は敵単体、「全」の場合は敵全体が対象となる。味方に対して使う場合は末尾に「(味方)」と記載

❽属性
技や術の属性。斬、打、突、熱、冷、雷、無の7種類あり、属性を2つもつ場合もある。属性がない場合は「ー」と記載

❾影響能力値
ダメージを算出する際に影響する能力値(前者は使用者、後者は相手の能力値)。影響する能力値がない場合は「ー」と記載

❿連携範囲
技や術の連携範囲。範囲はないが連携可能な場合は「0」、連携不可の場合は「ー」と記載

⓫命中率
技や術の基本命中率

⓬行動順補正
技や術を選んだときに移動するタイムラインのマス数。「ー」がついている場合は右(行動が遅くなる)に、ついていない場合は左(行動が早くなる)に移動することを意味する

⓭リザーブ
リザーブの種類やインタラプトの対応している属性

⓮効果
技や術に付与されている効果。記載されている状態異常の確率は基本値で、モンスターの耐性によって発生確率は変化する。「対空」は飛行している敵に有効で、「対地」は飛行している敵には当たらない。モンスター技の「能力値変化」は、メカ、モンスター、魔具使いがその技が使える魔具を装備すると(　)内の能力値が上昇する。ただし「解き放つ」を使って魔具が空になると能力値上昇の効果はなくなる

⓯習得条件
技や術を習得できる主な条件。汎用技と我流技と術はひらめく条件(一定確率でひらめくため、条件を満たしても習得できない場合もある)や使えるようになる装備、固有技とソウル技とメカ技は使えるようになる装備やソウルを記載

	リザーブ	効果	習得条件
	ー	ー	最初から習得
	ー	バンプ1	片手剣装備時に「斬り払い」か「カットイン」を使う
	パリイ	成功率70%	片手剣装備時、防御か「斬り払い」か「失礼剣」か「カットイン」を選んだときにパリイ可能な攻撃を受ける
	ー	ー	片手剣装備時に「斬り払い」か「失礼剣」を使う
	ー	ー	長剣装備時に「斬り払い」か「失礼剣」か「カットイン」を使う
	ー	対空、範囲バンプ1	長剣装備時に「疾風剣」か「神速三段突き」を使う
	ー	ー	長剣装備時に「疾風剣」か「空圧波」を使う
	ー	ー	長剣装備時に「空圧波」か「神速三段突き」を使う
	ー	ヘイト消去	細剣装備時に「斬り払い」か「失礼剣」か「カットイン」を使う
	ー	マヒ25%	細剣装備時に「氷雪刻」か「円舞剣」を使う
	ー	ー	細剣装備時に「氷雪刻」か「感電衝」を使う
	ー	ー	細剣装備時に「感電衝」か「円舞剣」を使う
	ー	毒50%	短剣装備時に「斬り払い」か「失礼剣」か「カットイン」を使う
	ー	リザーブ解除	短剣装備時に「毒蜂」か「バックスタッブ」を使う
	チェイス	即死25%	短剣装備時、防御か「毒蜂」か「落月破斬」を使う
	突属性インタラプト	スタン50%、ガード不可	短剣装備時、防御か「落月破斬」か「バックスタッブ」を選んだときにインタラプト可能な突属性の攻撃を受ける
	ー	植物特効	斧装備時に「斬り払い」か「失礼剣」か「カットイン」を使う
	打属性インタラプト	ガード不可	斧装備時、防御か「マキ割りインパクト」か「富岳八景」を選んだときにインタラプト可能な打属性の攻撃を受ける
	ー	詠唱延長50%	斧装備時に「マキ割りインパクト」か「地獄断面」を使う
	ー	ー	斧装備時に「地獄断面」か「富岳八景」を使う
	ー	ー	ロール「二刀の達人」を獲得
	ー	対空	二刀時に「二刀双破」を使う
	斬属性インタラプト	対空、ガード不可	二刀時、防御か「二刀双破」か「二刀烈風剣」を選んだときにインタラプト可能な斬属性の攻撃を受ける
	ー	ー	最初から習得
	ー	攻撃力ー10%	両手剣装備時に「強撃」か「かぶと割り」を使う
	プロテクト	ガード率60%	両手剣装備時、防御か「強撃」か「流し斬り」か「かぶと割り」を選んだときに味方がプロテクト可能な攻撃を受ける
	ー	防御力ー10%	両手剣装備時に「強撃」か「流し斬り」を使う
	ー	ー	クグツが憤怒の塔主[6]から写し身する
	ー	ー	クグツが憤怒の塔主[2]から写し身する
	ー	バンプ1	大剣装備時に「強撃」か「流し斬り」か「かぶと割り」を使う
	ー	バンプ1、行動前ガード	クグツが憤怒の塔主[4]や[5]から写し身する
	ー	ー	大剣装備時に「ブルクラッシュ」か「アブゼッツェン」を使う
	ー	挑発、行動前ガード	大剣装備時に「ブルクラッシュ」か「雷殺斬」を使う
	ー	バンプ1	大剣装備時に「雷殺斬」か「ヴァンダライズ」を使う
	ー	ー	大剣装備時に「アブゼッツェン」か「アッパースマッシュ」を使う

▶武器技続き

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
刀技	かすみ青眼	3	3	3	3	3	65	66	67	69	71	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	1	100%	−2
	地走り	4	4	4	4	4	49	50	51	52	54	6	33	93	192	単	斬	筋力、体力	3	89%	2
	燕返し	5	5	5	5	5	82	83	85	87	90	5	31	85	176	単	斬	技術力、体力	1	89%	−3
	無拍子	6	6	6	6	6	62	63	64	66	68	5	28	77	160	単	斬	運動性、体力	0	89%	0
	乱れ雪月花	7	7	7	7	7	65	66	67	69	71	4	25	70	144	単	斬、冷	筋力、体力	5	89%	−2
薙刀技	エイミング	2	2	2	2	2	31	32	33	34	35	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	3	100%	−2
	乱調子	3	3	3	3	3	40	41	42	43	45	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	3	92%	−1
	流星衝	4	4	4	4	4	42	43	44	45	47	6	33	93	192	単	突	技術力、体力	3	92%	2
	追走二重星	3	3	3	3	3	35	36	37	38	39	6	36	101	208	他者(味方)	突	運動性、体力	0	92%	−3
	ラウンドスライサー	5	5	5	5	5	54	55	56	58	60	5	31	85	176	単	斬	技術力、体力	3	92%	−2
	無双三段	6	6	6	6	6	56	57	58	60	62	5	28	77	160	単	斬、打	技術力、体力	4	92%	3
片手銃技	精密射撃	1	1	1	1	1	21	22	23	24	25	7	42	116	240	単	突	技術力、体力	1	97%	0
	反応威嚇	2	2	2	2	2	44	45	46	47	49	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	1	92%	−1
	早撃ち	2	2	2	2	2	44	45	46	47	49	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	1	92%	2
	地上掃射	2	2	2	2	2	27	28	29	30	31	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	3	92%	−1
	援護射撃	2	2	2	2	2	29	30	31	32	33	7	39	109	224	他者(味方)	突	運動性、体力	0	92%	1
	剣よりも強し	3	3	3	3	3	49	50	51	52	54	6	36	101	208	単	突	技術力、体力	1	92%	−1
	ワンホールワン	3	3	3	3	3	27	28	29	30	31	6	36	101	208	単	突	技術力、体力	1	92%	2
	曲撃ち	4	4	4	4	4	40	41	42	43	45	6	33	93	192	単	突	技術力、体力	1	92%	3
	跳弾	5	5	5	5	5	44	45	46	47	49	5	31	85	176	単	突	技術力、体力	3	100%	1
二丁拳銃技	スウィッチ	5	5	5	5	5	60	61	62	64	66	5	31	85	176	全ランダム	突	技術力、体力	1	95%	0
	二丁乱射	4	4	4	4	4	25	26	27	28	29	6	33	93	192	全	突	技術力、体力	3	95%	1
	デスパレート	6	6	6	6	6	31	32	33	34	35	5	28	77	160	全	突	技術力、体力	4	95%	−1
剣×銃技	クロスファイア	5	5	5	5	5	49	50	51	52	54	5	28	77	160	単	斬、突	技術力、体力	3	98%	0
	アセンション	4	4	4	4	4	43	44	45	46	48	6	33	93	192	単	斬、突	技術力、体力	3	98%	1
	ミリオンダラー	6	6	6	6	6	71	72	74	76	78	5	28	77	160	全ランダム	打	技術力、体力	4	98%	−1
汎用両手銃技	散弾	3	3	3	3	3	44	45	46	47	49	6	36	101	208	単	打	技術力、体力	3	86%	0
	グランドヒット	3	3	3	3	3	41	42	43	44	46	6	36	101	208	単	打	技術力、体力	3	86%	−2
	サンライトシャワー	4	4	4	4	4	50	51	52	54	56	6	33	93	192	単	打	技術力、体力	3	86%	−1
	チェストバスター	5	5	5	5	5	55	56	57	59	61	5	31	85	176	単	打	技術力、体力	3	86%	−3
	面制圧	6	6	6	6	6	32	33	34	35	36	5	28	77	160	全	打	技術力、体力	5	86%	−1
機関銃技	ガトリングカッター	3	3	3	3	3	44	45	46	47	49	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	3	86%	1
	弾幕砲火	4	4	4	4	4	25	26	27	28	29	6	33	93	192	全	突	技術力、体力	3	86%	0
	鉛の嵐	5	5	5	5	5	73	74	76	78	80	5	31	85	176	全ランダム	突	技術力、体力	3	86%	2
火炎放射器技	フレイムマーチ	3	3	3	3	3	44	45	46	47	49	6	36	101	208	単	熱	技術力、集中力	3	86%	1
	ファイアボール	4	4	4	4	4	52	53	54	56	58	6	33	93	192	単	熱	技術力、集中力	2	86%	−2
	焼き尽くす	6	6	6	6	6	65	66	67	69	71	5	28	77	160	単	熱	技術力、集中力	3	86%	−4
電撃銃技	磁気嵐	3	3	3	3	3	22	23	24	25	26	6	36	101	208	全	雷	技術力、集中力	4	86%	1
	スタンショック	4	4	4	4	4	49	50	51	52	54	6	33	93	192	単	雷	技術力、集中力	3	86%	−1
	プラズマショット	6	6	6	6	6	60	61	62	64	66	5	28	77	160	単	雷	技術力、集中力	4	86%	−2
爆撃銃技	グランドスラム	3	3	3	3	3	25	26	27	28	29	6	36	101	208	全	打	技術力、集中力	3	86%	−2
	シェルターブレイク	4	4	4	4	4	48	49	50	51	53	6	33	93	192	単	熱	技術力、集中力	3	86%	−3
	デイジーカッター	6	6	6	6	6	36	37	38	39	40	5	28	77	160	全	熱	技術力、集中力	3	86%	−4
化学銃技	催涙ガス	3	3	3	3	3	41	42	43	44	46	6	36	101	208	単	冷	技術力、集中力	2	86%	1
	毒霧噴射	4	4	4	4	4	47	48	49	50	52	6	33	93	192	単	冷	技術力、集中力	3	86%	0
	瞬間冷凍	6	6	6	6	6	62	63	64	66	68	5	28	77	160	単	冷	技術力、集中力	4	86%	−1
体術技	パンチ	1	1	1	1	1	20	21	22	23	24	7	42	116	240	単	打	筋力、体力	1	98%	0
	短勁	2	2	2	2	2	23	24	25	26	27	7	39	109	224	単	打、突	技術力、体力	1	98%	1
	羅刹掌	3	3	3	3	3	32	33	34	35	36	6	36	101	208	単	打	筋力、体力	1	98%	0
	龍神烈火拳	4	4	4	4	4	35	36	37	38	39	6	33	93	192	単	打、熱	筋力、体力	2	98%	2
	千手観音	5	5	5	5	5	42	43	44	45	47	5	31	85	176	単	打	筋力、体力	3	98%	0
	キック	1	1	1	1	1	23	24	25	26	27	7	42	116	240	単	打	筋力、体力	1	95%	1
	稲妻キック	3	3	3	3	3	33	34	35	36	37	6	36	101	208	単	打、雷	運動性、体力	2	93%	2
	滝登り	4	4	4	4	4	40	41	42	43	45	6	33	93	192	単	打、冷	筋力、体力	2	95%	1
	三龍旋	5	5	5	5	5	47	48	49	50	52	5	31	85	176	単	打	筋力、体力	3	95%	1
	エアリアルラッシュ	6	6	6	6	6	52	53	54	56	58	5	28	77	160	単	打	運動性、体力	3	95%	2
	タックル	2	2	2	2	2	29	30	31	32	33	7	39	109	224	単	打	体力、体力	2	91%	−1
	フライングボディプレス	3	3	3	3	3	34	35	36	37	38	6	36	101	208	単	打	体力、体力	2	92%	0
	かわづ掛け	4	4	4	4	4	41	42	43	44	46	6	33	93	192	単	打	体力、体力	2	92%	0
	当て身投げ	5	5	5	5	5	84	85	87	89	92	5	31	85	176	単	打	技術力、体力	1	92%	−2
	風殺陣	6	6	6	6	6	50	51	52	54	56	5	28	77	160	単	打	体力、体力	3	92%	−1

	リザーブ	効果	習得条件
	カウンター	魔族特効、ガード不可	刀装備時、防御か「強撃」か「流し斬り」か「かぶと割り」を選んだときにカウンター可能な攻撃を受ける
	ー	対地、リザーブ解除	刀装備時に「強撃」か「流し斬り」か「かぶと割り」か「燕返し」か「無拍子」を使う
	斬属性インタラプト	対空、スタン50%、ガード不可	刀装備時、防御か「かすみ青眼」を選んだときにインタラプト可能な斬属性の攻撃を受ける
	ー	ガード不可	刀装備時に「かすみ青眼」を使う
	ー	行動前ガード	刀装備時に「燕返し」か「無拍子」を使う
	ー	ー	薙刀装備時に「強撃」か「流し斬り」か「かぶと割り」を使う
	ー	ー	薙刀装備時に「エイミング」か「流星衝」を使う
	ー	対空、マヒ25%、リザーブ解除	薙刀装備時に「エイミング」か「乱調子」を使う
	フォロー	対空、マヒ25%、リザーブ解除	クグツが血に飢えた女から写し身する
	ー	ー	薙刀装備時に「乱調子」か「流星衝」か「無双三段」を使う
	ー	スタン50%	薙刀装備時に「乱調子」か「流星衝」か「ラウンドスライサー」を使う
	ー	対空、リザーブ解除	最初から習得
	打属性インタラプト	対空、ガード不可	片手銃装備時、防御か「精密射撃」か「早撃ち」を選んだときにインタラプト可能な打属性の攻撃を受ける
	突属性インタラプト	対空、ガード不可	片手銃装備時、防御か「精密射撃」か「反応威嚇」を選んだときにインタラプト可能な突属性の攻撃を受ける
	ー	対地、スタン50%、リザーブ解除	片手銃装備時に「反応威嚇」か「早撃ち」か「援護射撃」を使う
	フォロー	対空、リザーブ解除	片手銃装備時、防御か「反応威嚇」か「早撃ち」か「地上掃射」を選んだときに味方が攻撃する
	斬属性インタラプト	対空、攻撃力ー10%、ガード不可	片手銃装備時、防御か「地上掃射」か「援護射撃」を選んだときにインタラプト可能な斬属性の攻撃を受ける
	ー	対空、リザーブ解除、防御力無効	片手銃装備時に「剣よりも強し」か「曲撃ち」を使う
	ー	対空、詠唱延長50%、リザーブ解除	片手銃装備時に「剣よりも強し」か「ワンホールワン」を使う
	ー	対空、リザーブ解除	片手銃装備時に「ワンホールワン」か「曲撃ち」を使う
	ー	対空、リザーブ解除	ロール「二丁拳銃使い」を獲得
	ー	対空	二丁拳銃時に「スウィッチ」を使う
	ー	対空	二丁拳銃時に「スウィッチ」か「二丁乱射」を使う
	ー	魔族特効、対空	ロール「剣×銃使い」を獲得
	ー	対空、スタン50%	剣&銃時に「クロスファイア」を使う
	ー	対空	剣&銃時に「クロスファイア」か「アセンション」を使う
	ー	対空、リザーブ解除	最初から習得
	ー	対地、すばやさー8%、リザーブ解除	両手銃装備時に「散弾」か「サンライトシャワー」を使う
	ー	対空、挑発、リザーブ解除	両手銃装備時に「散弾」か「グランドヒット」を使う
	ー	対空、防御力ー10%、リザーブ解除	両手銃装備時に「グランドヒット」か「サンライトシャワー」を使う
	ー	対空	両手銃装備時に「チェストバスター」を使う
	ー	対空、リザーブ解除	機関銃装備時に「散弾」か「グランドヒット」か「サンライトシャワー」か「チェストバスター」を使う
	ー	対空、暗闇50%	機関銃装備時に「散弾」か「グランドヒット」か「サンライトシャワー」か「チェストバスター」か「ガトリングカッター」を使う
	ー	対空、リザーブ解除	機関銃装備時に「ガトリングカッター」か「弾幕砲火」を使う
	ー	対空	火炎放射器装備時に「散弾」か「グランドヒット」か「サンライトシャワー」か「チェストバスター」を使う
	ー	対空	火炎放射器装備時に「散弾」か「グランドヒット」か「サンライトシャワー」か「チェストバスター」か「フレイムマーチ」を使う
	ー	対空	火炎放射器装備時に「フレイムマーチ」か「ファイアボール」を使う
	ー	メカ特効、対空	電撃銃装備時に「散弾」か「グランドヒット」か「サンライトシャワー」か「チェストバスター」を使う
	ー	対空、スタン50%	電撃銃装備時に「散弾」か「グランドヒット」か「サンライトシャワー」か「チェストバスター」か「磁気嵐」を使う
	ー	対空、マヒ50%	電撃銃装備時に「磁気嵐」か「スタンショック」を使う
	ー	対地	爆撃銃装備時に「散弾」か「グランドヒット」か「サンライトシャワー」か「チェストバスター」を使う
	ー	対空、防御力ー10%	爆撃銃装備時に「散弾」か「グランドヒット」か「サンライトシャワー」か「チェストバスター」か「グランドスラム」を使う
	ー	対空	爆撃銃装備時に「グランドスラム」か「シェルターブレイク」を使う
	ー	対空、術力ー10%	化学銃装備時に「散弾」か「グランドヒット」か「サンライトシャワー」か「チェストバスター」を使う
	ー	対空、毒75%	化学銃装備時に「散弾」か「グランドヒット」か「サンライトシャワー」か「チェストバスター」か「催涙ガス」を使う
	ー	対空、攻撃力ー10%	化学銃装備時に「催涙ガス」か「毒霧噴射」を使う
	ー	行動後ガード	最初から習得
	ー	防御力ー10%、行動後ガード	体術時に「パンチ」か「羅刹掌」を使う
	ー	挑発、行動後ガード	体術時に「パンチ」か「短勁」を使う
	ー	自身の攻撃力+10%、行動後ガード	体術時に「短勁」か「羅刹掌」を使う
	ー	ガード不可、行動後ガード	体術時に「龍神烈火拳」を使う
	ー	ー	体術時に「パンチ」を使う
	ー	パンプ2	体術時に「キック」か「滝登り」を使う
	ー	ー	体術時に「キック」か「稲妻キック」を使う
	ー	ー	体術時に「稲妻キック」か「滝登り」を使う
	ー	対空	体術時に「三龍旋」を使う
	ー	パンプ1	体術時に「パンチ」を使う
	ー	ー	体術時に「タックル」か「かわづ掛け」を使う
	ー	対地、スタン50%	体術時に「タックル」か「フライングボディプレス」を使う
	カウンター	ガード不可	体術時、防御か「フライングボディプレス」か「かわづ掛け」を選んだときにカウンター可能な攻撃を受ける
	ー	ヘイト消去、挑発、行動前ガード	体術時に「当て身投げ」を使う

我流技

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
汎用片手剣技	なぎ払い	2	2	2	2	2	27	28	29	30	31	7	39	109	224	単	斬	筋力、体力	1	95%	2
	無礼剣	1	1	1	1	1	21	22	23	24	25	7	42	116	240	単	斬	筋力、体力	2	94%	−2
	追撃剣	2	2	2	2	2	30	31	32	33	34	7	39	109	224	他者(味方)	斬	運動性、体力	0	95%	1
長剣技	滞留剣	3	3	3	3	3	33	34	35	36	37	6	36	101	208	単	斬	筋力、体力	3	95%	−3
	空圧絶波	4	4	4	4	4	32	33	34	35	36	6	33	93	192	後方範囲	斬	筋力、集中力	4	100%	1
	神速三空破	3	3	3	3	3	34	35	36	37	38	6	36	101	208	単	突	筋力、体力	3	90%	4
	無月	6	6	6	6	6	54	55	56	58	60	5	28	77	160	単	斬	筋力、体力	1	95%	−3
細剣技	ボンナバン	2	2	2	2	2	24	25	26	27	28	7	39	109	224	単	突、冷	運動性、体力	2	98%	2
	デルニエトネール	3	3	3	3	3	26	27	28	29	30	6	36	101	208	単	突、雷	運動性、体力	2	98%	−4
	バッテマン	3	3	3	3	3	16	17	18	19	20	6	36	101	208	全	突	運動性、体力	3	98%	1
	コントルアタック	5	5	5	5	5	80	81	83	85	88	5	31	85	176	単	突	技術力、体力	1	98%	3
短剣技	奇襲毒蜂	3	3	3	3	3	39	40	41	42	43	6	36	101	208	単	突	技術力、体力	1	95%	1
	孤城落日	3	3	3	3	3	31	32	33	34	35	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	3	95%	4
	テイクスタッブ	4	4	4	4	4	60	61	62	64	66	6	33	93	192	単	突	技術力、体力	1	95%	−3
	連結自在	4	4	4	4	4	34	35	36	37	38	6	33	93	192	単	斬	技術力、体力	5	95%	0
斧技	マキ割りチューニング	2	2	2	2	2	26	27	28	29	30	7	39	109	224	単	斬	筋力、体力	1	94%	−1
	ブルータルレッド	3	3	3	3	3	35	36	37	38	39	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	2	94%	2
	シアトリカルギグ	3	3	3	3	3	31	32	33	34	35	6	36	101	208	単	斬、打	筋力、体力	2	94%	−4
	ビートラッシュ	5	5	5	5	5	45	46	47	48	50	5	31	85	176	単	斬	筋力、体力	3	94%	3
汎用両手剣技	アピールスラッシュ	2	2	2	2	2	31	32	33	34	35	7	39	109	224	単	斬、打	筋力、体力	2	89%	1
	脱力流し	3	3	3	3	3	53	54	55	57	59	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	1	99%	0
	エアレイド	5	5	5	5	5	49	50	51	52	54	5	31	85	176	単	斬、打	筋力、体力	3	88%	−1
大剣技	ブルチェイス	3	3	3	3	3	42	43	44	45	47	6	36	101	208	単	斬、打	運動性、体力	0	87%	2
	雷機斬	4	4	4	4	4	41	42	43	44	46	6	33	93	192	単	斬、雷	筋力、体力	2	89%	1
	シュネル	3	3	3	3	3	36	37	38	39	40	6	36	101	208	単	突	筋力、体力	3	89%	−1
	スーパースマッシュ	5	5	5	5	5	56	57	58	60	62	5	31	85	176	単	打	筋力、体力	2	86%	2
	パワーライズ	6	6	6	6	6	58	59	60	62	64	5	28	77	160	単	打	筋力、体力	4	89%	−2
刀技	かすみ青眼崩し	2	2	2	2	2	30	31	32	33	34	7	39	109	224	単	斬	技術力、体力	1	100%	2
	玄百足	3	3	3	3	3	45	46	47	48	50	6	36	101	208	単	斬	運動性、体力	0	89%	3
	虎斬り	4	4	4	4	4	44	45	46	47	49	6	33	93	192	単	斬	技術力、体力	1	89%	−3
	払い抜け	3	3	3	3	3	43	44	45	46	48	6	36	101	208	単	斬	運動性、体力	0	89%	4
	擾乱雪月花	3	3	3	3	3	35	36	37	38	39	6	36	101	208	単	斬、冷	筋力、体力	3	89%	−5
薙刀技	活殺獣神衝	3	3	3	3	3	35	36	37	38	39	6	36	101	208	単	突	技術力、体力	3	100%	−1
	無足乱調子	4	4	4	4	4	47	48	49	50	52	6	33	93	192	単	斬	技術力、体力	0	92%	−1
	春の流星衝	3	3	3	3	3	35	36	37	38	39	6	36	101	208	単	突	技術力、体力	3	92%	2
	スイング	2	2	2	2	2	31	32	33	34	35	7	39	109	224	単	斬	技術力、体力	2	92%	3
	三術結界	4	4	4	4	4	39	40	41	42	43	6	33	93	192	単	斬、打	技術力、体力	3	92%	2
片手銃技	レイトシューティング	2	2	2	2	2	28	29	30	31	32	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	1	97%	−2
	威嚇発砲	2	2	2	2	2	22	23	24	25	26	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	1	92%	2
	隼撃ち	2	2	2	2	2	21	22	23	24	25	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	3	92%	5
	支援掃討	3	3	3	3	3	35	36	37	38	39	6	36	101	208	他者(味方)	突	運動性、体力	0	92%	−2
	ラン&ガン	3	3	3	3	3	59	60	61	63	65	6	36	101	208	単	突	技術力、体力	1	92%	1
	憎しみの弾丸	4	4	4	4	4	36	37	38	39	40	6	33	93	192	単	突	技術力、体力	3	92%	−3
	アンチマテリアルショット	5	5	5	5	5	36	37	38	39	40	5	31	85	176	単	突	技術力、体力	1	92%	1
	霞撃ち	3	3	3	3	3	25	26	27	28	29	6	36	101	208	単	突	技術力、体力	4	92%	3
	堕天弾	5	5	5	5	5	43	44	45	46	48	5	31	85	176	単	突	技術力、体力	3	100%	0
汎用両手銃技	クリアリングバレット	2	2	2	2	2	25	26	27	28	29	7	39	109	224	単	打	技術力、体力	3	86%	1
	土竜撃	3	3	3	3	3	41	42	43	44	46	6	36	101	208	単	打	技術力、体力	3	86%	0
	スターシェル	4	4	4	4	4	46	47	48	49	51	6	33	93	192	単	打	技術力、体力	3	86%	−3
	スピリットバスター	6	6	6	6	6	60	61	62	64	66	5	28	77	160	単	打	技術力、体力	3	86%	−2
	全面制圧	4	4	4	4	4	25	26	27	28	29	6	33	93	192	全	打	技術力、体力	9	86%	−1
機関銃技	速射カッター	2	2	2	2	2	39	40	41	42	43	7	39	109	224	単	斬	運動性、体力	0	86%	2
	連携弾幕	4	4	4	4	4	25	26	27	28	29	6	33	93	192	全	突	技術力、体力	5	86%	−1
	挑発の乱	4	4	4	4	4	56	57	58	60	62	6	33	93	192	全ランダム	突	技術力、体力	2	86%	1
火炎放射器技	カウンターファイア	4	4	4	4	4	93	94	96	98	101	6	33	93	192	単	熱	技術力、集中力	1	86%	2
	イグナイトファイア	4	4	4	4	4	82	83	85	87	90	6	33	93	192	単	熱	技術力、集中力	1	86%	−3
	リザーブ焼き	3	3	3	3	3	43	44	45	46	48	6	36	101	208	単	熱	技術力、集中力	5	86%	1
電撃銃技	磁気破壊	3	3	3	3	3	20	21	22	23	24	6	36	101	208	全	雷	技術力、集中力	4	86%	2
	電気締め	4	4	4	4	4	46	47	48	49	51	6	33	93	192	単	雷	技術力、集中力	3	86%	0
	シャットダウン	5	5	5	5	5	51	52	53	55	57	5	31	85	176	単	雷	技術力、集中力	4	86%	−3
爆撃銃技	虫潰し	4	4	4	4	4	28	29	30	31	32	6	33	93	192	全	打	技術力、集中力	3	86%	−3
	ラストブレイク	3	3	3	3	3	40	41	42	43	45	6	36	101	208	単	熱	技術力、集中力	4	86%	−5
	デイジーチェーン	5	5	5	5	5	29	30	31	32	33	5	31	85	176	全	熱	技術力、集中力	6	86%	−3

	リザーブ	効果	習得条件
	ー	スタン50%	人間が「斬り払い」を使う
	ー	挑発、バンプ1	人間が「失礼剣」を使う
	フォロー	ー	人間が「カットイン」を使う
	ー	ー	人間が「疾風剣」を使う
	ー	対空、範囲バンプ2、スタン25%	人間が「空圧波」を使う
	ー	対空	人間が「神速三段突き」を使う
	ー	ー	人間が「無月散水」を使う
	ー	ヘイト消去、行動後ガード	人間が「氷雪刻」を使う
	ー	マヒ50%、行動前ガード	人間が「感電衝」を使う
	ー	リザーブ解除	人間が「円舞剣」を使う
	カウンター	ガード不可	人間が「乱れ突き」を使う
	斬属性インタラプト	毒75%、ガード不可	人間が「毒蜂」を使う
	ー	リザーブ解除	人間が「落月破斬」を使う
	カウンター	即死25%、ガード不可	人間が「バックスタッブ」を使う
	ー	スタン50%	人間が「変幻自在」を使う
	ー	植物特効、自身の攻撃力+10%	人間が「マキ割りインパクト」を使う
	ー	ー	人間が「地獄断面」を使う
	ー	詠唱延長50%、自身の術力+10%	人間が「富岳八景」を使う
	ー	すばやさ−8%	人間が「高速ナブラ」を使う
	ー	挑発	人間が「強撃」を使う
	突属性インタラプト	攻撃力−20%、ガード不可	人間が「流し斬り」を使う
	ー	防御力−10%、バンプ1	人間が「かぶと割り」を使う
	チェイス	バンプ2	人間が「ブルクラッシュ」を使う
	ー	メカ特効、メカマヒ50%	人間が「雷殺斬」を使う
	ー	挑発、自身のすばやさ+8%、行動前ガード	人間が「アブゼッツェン」を使う
	ー	バンプ3	人間が「アッパースマッシュ」を使う
	ー	自身の攻撃力+20%	人間が「ヴァンダライズ」を使う
	ー	魔族特効、リザーブ解除	人間が「かすみ青眼」を使う
	チェイス	対地、リザーブ解除	人間が「地走り」を使う
	ー	対空、スタン50%、ガード不可	人間が「燕返し」を使う
	ー	ガード不可	人間が「無拍子」を使う
	ー	混乱50%、行動前ガード	人間が「乱れ雪月花」を使う
	ー	防御力−10%	人間が「エイミング」を使う
	ー	ガード不可	人間が「乱調子」を使う
	ー	対空、マヒ25%、リザーブ解除	人間が「流星衝」を使う
	ー	スタン50%	人間が「ラウンドスライサー」を使う
	ー	術力−10%、詠唱延長50%、自身の術力+10%	人間が「無双三段」を使う
	ー	対空、リザーブ解除	人間が「精密射撃」を使う
	ー	対空、挑発、リザーブ解除	人間が「反応威嚇」を使う
	ー	対空、リザーブ解除	人間が「早撃ち」を使う
	フォロー	対地、スタン50%、リザーブ解除	人間が「地上掃射」を使う
	カウンター	対空、ガード不可、リザーブ解除	人間が「援護射撃」を使う
	ー	対空、攻撃力−10%、挑発	人間が「剣よりも強し」を使う
	ー	メカ特効、対空、リザーブ解除、防御力無効	人間が「ワンホールワン」を使う
	ー	対空、詠唱延長50%、リザーブ解除	人間が「曲撃ち」を使う
	ー	有翼特効、対空、リザーブ解除	人間が「跳弾」を使う
	ー	対空、リザーブ解除	人間が「散弾」を使う
	ー	対地、すばやさ−8%、リザーブ解除	人間が「グランドヒット」を使う
	ー	対空、挑発、自身の防御力+10%、リザーブ解除、行動前ガード	人間が「サンライトシャワー」を使う
	ー	精霊特効、対空、防御力−10%、リザーブ解除	人間が「チェストバスター」を使う
	ー	対空	人間が「面制圧」を使う
	チェイス	対空	人間が「ガトリングカッター」を使う
	ー	対空、暗闇50%	人間が「弾幕砲火」を使う
	ー	対空、挑発、リザーブ解除	人間が「鉛の嵐」を使う
	カウンター	対空、ガード不可	人間が「フレイムマーチ」を使う
	突属性インタラプト	対空、ガード不可	人間が「ファイアボール」を使う
	ー	対空、リザーブ解除	人間が「焼き尽くす」を使う
	ー	メカ特効、対空、メカスタン50%	人間が「磁気嵐」を使う
	ー	水棲特効、対空、スタン75%	人間が「スタンショック」を使う
	ー	メカ特効、対空、メカマヒ50%	人間が「プラズマショット」を使う
	ー	虫特効、対地	人間が「グランドスラム」を使う
	ー	対空、防御力−10%	人間が「シェルターブレイク」を使う
	ー	植物特効、対空	人間が「デイジーカッター」を使う

▶我流技続き

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
化学銃技	アンチエレメンタル	4	4	4	4	4	46	47	48	49	51	6	33	93	192	単	冷	技術力、集中力	2	86%	−1
	アンチビースト	3	3	3	3	3	38	39	40	41	42	6	36	101	208	単	冷	技術力、集中力	3	86%	2
	アンチレプタイル	5	5	5	5	5	52	53	54	56	58	5	31	85	176	単	冷	技術力、集中力	4	86%	1
体術技	ラピッドフィスト	1	1	1	1	1	15	16	17	18	19	7	42	116	240	単	打	筋力、体力	2	98%	2
	ワンインチ	2	2	2	2	2	23	24	25	26	27	7	39	109	224	単	打、突	技術力、体力	0	98%	1
	カウンター羅刹掌	3	3	3	3	3	55	56	57	59	61	6	36	101	208	単	打	技術力、体力	1	98%	0
	伏龍烈火拳	3	3	3	3	3	28	29	30	31	32	6	36	101	208	単	打、熱	筋力、体力	2	98%	−1
	サハスラブジャ	5	5	5	5	5	42	43	44	45	47	5	31	85	176	単	打	筋力、体力	3	98%	−2
	上段横蹴り	1	1	1	1	1	23	24	25	26	27	7	42	116	240	単	打	筋力、体力	1	95%	−1
	ライトニングブリッツ	2	2	2	2	2	28	29	30	31	32	7	39	109	224	単	打、雷	運動性、体力	1	94%	4
	追従登り	2	2	2	2	2	29	30	31	32	33	7	39	109	224	他者(味方)	打、冷	運動性、体力	0	95%	1
	龍の顎	5	5	5	5	5	45	46	47	48	50	5	31	85	176	単	打	筋力、体力	3	95%	2
	アクセルラッシュ	3	3	3	3	3	31	32	33	34	35	5	28	77	160	単	打	運動性、体力	3	95%	2
	レッグダイブ	2	2	2	2	2	25	26	27	28	29	7	39	109	224	単	打	体力、体力	2	91%	0
	スパイラルスプラッシュ	2	2	2	2	2	30	31	32	33	34	7	39	109	224	単	打	体力、体力	1	92%	2
	レッグスウィープ	3	3	3	3	3	54	55	56	58	60	6	36	101	208	単	打	技術力、体力	1	92%	0
	必中当て身	4	4	4	4	4	41	42	43	44	46	6	33	93	192	単	打	技術力、体力	2	92%	−4
	先風陣	3	3	3	3	3	30	31	32	33	34	6	36	101	208	単	打	体力、体力	4	92%	3

固有技

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
汎用片手剣技	追撃払い	2	2	2	2	2	29	30	31	32	33	7	39	109	224	単	斬	運動性、体力	0	95%	−2
	ウェイクアップ	2	2	2	2	2	29	30	31	32	33	7	39	109	224	単	斬	筋力、体力	1	95%	−7
	ハヤブサカット	2	2	2	2	2	28	29	30	31	32	7	39	109	224	単	斬	運動性、体力	2	95%	4
	気合払い	1	1	1	1	1	21	22	23	24	25	7	42	116	240	単	斬	筋力、体力	1	95%	0
斧技	ホークチェイサー	2	2	2	2	2	31	32	33	34	35	7	39	109	224	単	斬	運動性、体力	0	94%	0
汎用両手剣技	終の強撃	2	2	2	2	2	31	32	33	34	35	7	39	109	224	単	斬、打	筋力、体力	2	89%	−5
	流し洗い	1	1	1	1	1	23	24	25	26	27	7	42	116	240	単	斬	筋力、体力	2	89%	2
	気合強撃	2	2	2	2	2	30	31	32	33	34	7	39	109	224	単	斬、打	筋力、体力	2	89%	0
薙刀技	乱高下	3	3	3	3	3	40	41	42	43	45	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	3	92%	7
片手銃技	集中散らし	2	2	2	2	2	22	23	24	25	26	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	1	92%	0
	誰よりも遅し	2	2	2	2	2	26	27	28	29	30	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	1	92%	−8
	気合射撃	1	1	1	1	1	19	20	21	22	23	7	42	116	240	単	突	技術力、体力	1	97%	0
汎用両手銃技	荒れ散弾	1	1	1	1	1	14	15	16	17	18	7	42	116	240	単	打	集中力、体力	2	50%	1
	気合散弾	3	3	3	3	3	41	42	43	44	46	6	36	101	208	単	打	技術力、体力	3	86%	0

ソウル技

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
汎用片手剣技	ゴロゴロ斬り	2	2	2	2	2	30	31	32	33	34	7	39	109	224	単	斬	運動性、体力	0	95%	0
	舐め臥像	2	2	2	2	2	26	27	28	29	30	7	39	109	224	単	斬	筋力、体力	2	94%	−2
	疾風パリイ	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	3	36	−	−	自分	−	−	−	−	3
	マッハカット	3	3	3	3	3	33	34	35	36	37	6	36	101	208	単	斬	運動性、体力	2	95%	4
	デモンズカウンター	3	3	3	3	3	60	61	62	64	66	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	1	95%	1
	はにわ流剣術	5	5	5	5	5	48	49	50	51	53	5	28	77	160	単	斬	筋力、体力	7	95%	1
汎用両手剣技	魔の強撃	3	3	3	3	3	36	37	38	39	40	6	36	101	208	単	斬、打	筋力、体力	2	89%	1
	清流剣	3	3	3	3	3	39	40	41	42	43	6	36	101	208	単	斬	筋力、体力	2	89%	2
	ウルフカバー	4	3	2	−	−	−	−	−	−	−	3	33	−	−	他者(味方)	−	−	−	−	−4
	大木斬	5	5	5	5	5	51	52	53	55	57	5	31	85	176	単	斬、打	筋力、体力	3	89%	1
	烏賊剣	3	3	3	3	3	21	22	23	24	25	6	36	101	208	全	斬	筋力、集中力	3	88%	1
	鎌風	2	2	2	2	2	13	14	15	16	17	7	39	109	224	全	斬	筋力、集中力	3	89%	4
片手銃技	野鳥落とし	2	2	2	2	2	26	27	28	29	30	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	1	97%	1
	妖精のシカエシ	3	3	3	3	3	60	61	62	64	66	6	36	101	208	単	突	技術力、体力	1	92%	−1
	遅延掃射	3	3	3	3	3	32	33	34	35	36	6	36	101	208	単	突	技術力、体力	2	92%	−3
	せんせい強し	2	2	2	2	2	20	21	22	23	24	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	0	92%	1
	バットチェイサー	2	2	2	2	2	28	29	30	31	32	7	39	109	224	単	突	運動性、体力	0	100%	1
	覚醒跳弾	4	4	4	4	4	34	35	36	37	38	6	33	93	192	単	突	技術力、体力	3	100%	2
汎用両手銃技	突く突く弾	1	1	1	1	1	30	31	32	33	34	7	42	116	240	単	打	技術力、体力	1	86%	1
	散弾ぶちかまし	3	3	3	3	3	39	40	41	42	43	6	36	101	208	単	打	技術力、体力	3	86%	2
	ヒートシャワー	2	2	2	2	2	34	35	36	37	38	7	39	109	224	単	打	技術力、体力	2	86%	3
	甲羅バスター	4	4	4	4	4	46	47	48	49	51	6	33	93	192	単	打	技術力、体力	3	86%	−2
	スクリームバースト	5	5	5	5	5	58	59	60	62	64	5	31	85	176	単	打	技術力、体力	2	86%	1
	元素制圧	4	4	4	4	4	24	25	26	27	28	6	33	93	192	全	打	技術力、体力	5	86%	−1

	リザーブ	効果	習得条件
	ー	元素霊特効、対空、術力−20%	人間が「催涙ガス」を使う
	ー	獣特効、対空、毒50%	人間が「毒霧噴射」を使う
	ー	爬虫類特効、対空、攻撃力−20%	人間が「瞬間冷凍」を使う
	ー	行動後ガード	人間が「パンチ」を使う
	ー	防御力−10%、リザーブ解除、行動後ガード	人間が「短勁」を使う
	カウンター	挑発、ガード不可、行動後ガード	人間が「羅刹掌」を使う
	ー	自身の攻撃力＋10%、行動前ガード	人間が「龍神烈火拳」を使う
	ー	ガード不可、行動前ガード	人間が「千手観音」を使う
	ー	ー	人間が「キック」を使う
	ー	バンプ1	人間が「稲妻キック」を使う
	フォロー	ー	人間が「滝登り」を使う
	ー	精霊特効	人間が「三龍旋」を使う
	ー	対空、自身のすばやさ＋8%	人間が「エアリアルラッシュ」を使う
	ー	バンプ1、リザーブ解除	人間が「タックル」を使う
	ー	ー	人間が「フライングボディプレス」を使う
	打属性インタラプト	対地、スタン50%、ガード不可	人間が「かわづ掛け」を使う
	ー	ー	人間が「当て身投げ」を使う
	ー	ヘイト消去、挑発、行動後ガード	人間が「風殺陣」を使う

	リザーブ	効果	習得条件
	チェイス	行動前ガード	「追撃剣」か「追撃剣＋1」か「追撃剣＋2」を装備する
	ー	リザーブ解除	「マスカレイド」か「マスカレイド＋1」か「マスカレイド＋2」を装備する
	ー	リザーブ解除	「スピードスター」か「スピードスター＋1」か「ロードスター」を装備する
	ー	自身の術力＋10%	アメイヤが「マジカルにゃん棒」を装備する
	チェイス	対空	「ホークウインド」か「ホークウインド＋1」か「ホークウインド＋2」を装備する
	ー	行動前ガード	「ツヴァイハンダー改」か「東方不敗」か「東方不敗＋1」か「東方不敗＋2」を装備する
	ー	攻撃力−10%	「青の剣」を装備する
	ー	自身の術力＋20%	アメイヤが「シャイニーブロッサム」を装備する
	ー	ー	「翼の槍」か「翼の槍＋1」か「翼の槍＋2」を装備する
	ー	対空、詠唱延長75%、リザーブ解除	「グリムホルン」か「グリムホルン＋1」か「グリムホルン＋2」を装備する
	ー	対空、攻撃力−10%	「レムリア」を装備する
	ー	対空、自身の術力＋10%、リザーブ解除	アメイヤが「トゥインクルスター」を装備する
	ー	対空、リザーブ解除	「錆びた機関銃」か「壊れかけの機関銃」か「壊れた機関銃」か「ぶっ壊れた機関銃」を装備する
	ー	対空、自身の術力＋20%、リザーブ解除	アメイヤが「ガトリングにゃん」を装備する

	リザーブ	効果	習得条件
	チェイス	ー	「グラスマッシャー」か「ワイルドエボニー」か「結晶の魔物」を付ける
	ー	挑発、バンプ1、行動前ガード	「マッドファージ」か「大地の仙人」か「森の仙人」か「雷喰い」を付ける
	パリイ	成功率75%	「パッドフット」か「ファリニシュ」か「狛犬」を付ける
	ー	行動後ガード	「メジャーアント」か「カイザーアント」か「ナムル族」か「変異種303号」を付ける
	カウンター	ガード不可	「パワーデビル」か「イフリート」か「カルコブリーナ」か「マラコーダ」を付ける
	ー	暗闇50%	「はにわ」か「丘はにわ」か「ハニストン」を付ける
	ー	スタン50%	「スカルダンサー」か「ヴァニタス」か「古文書の魔物」を付ける
	ー	行動後ガード	「セフィラス」か「イシュタル」か「バルキリー」か「魔女の守護者」を付ける
	プロテクト	ガード率75%	「人狼」か「ハティ」か「スコル」を付ける
	ー	植物特効	「ジャンボ・モク」か「ヤング・モク」か「エルダー・モク」か「ワンダリング・モク」を付ける
	ー	バンプ1	「クラーケン」か「ヴェルディグリ」か「スカウテンタクラー」か「ガルガンチュア」を付ける
	ー	ー	「ヴェア」か「ヴェアリー」か「エファルーシェ」か「オールグール」を付ける
	ー	有翼特効、対空、リザーブ解除	「ソングバード」か「スカイダイバー」か「スカイタンカー」を付ける
	カウンター	対空、ガード不可	「ラスカル」か「ブランクスター」を付ける
	ー	対地、スタン50%、リザーブ解除、行動前ガード	「バジリスク」か「ラットラー」か「陰の鎮守神」か「ツチノコ」を付ける
	ー	対空、攻撃力−10%、ガード不可	「サイコオーガ」か「メルトダウナー」か「ポイゾンマスター」か「先生」を付ける
	チェイス	対空、リザーブ解除	「飛鼠」か「アッシュビーク」か「ミュージカルバット」を付ける
	ー	対空、自身の攻撃力＋20%、リザーブ解除、行動後ガード	「ボレアス」か「ノトス」か「エウロス」か「ゼピュロス」を付ける
	ー	対空、リザーブ解除	「ガルゲンメンライン」か「ラヴロマンサー」か「モノフィド」を付ける
	ー	対空、スタン50%、リザーブ解除、行動後ガード	「リザードフォートレス」か「リザードタイラント」か「カーニボア」か「紫の巨獣」を付ける
	ー	対空、挑発、リザーブ解除、行動後ガード	「サンフラワー」か「アマランス」か「アスポデロス」か「土のヌシ」を付ける
	ー	対空、防御力−20%、リザーブ解除、行動前ガード	「アトラナート」か「ブラッドアラクニダ」か「ロードアラクニダ」か「山蜘蛛」を付ける
	ー	対空、リザーブ解除	「リリス」か「サキュバス」か「ハルピュイア」か「女王蜂」を付ける
	ー	対空、術力−20%	「エレメンタル金」か「エレメンタル水」か「エレメンタル火」か「エレメンタル木」か「エレメンタル土」を付ける

▶ソウル技続き

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
体術技	カエルパンチ	2	2	2	2	2	25	26	27	28	29	7	39	109	224	単	打	筋力、体力	1	98%	−1
	ド突く	3	3	3	3	3	30	31	32	33	34	6	36	101	208	単	打、突	技術力、体力	1	96%	1
	電撃脚	4	4	4	4	4	38	39	40	41	42	6	33	93	192	単	打、雷	運動性、体力	3	93%	2
	海馬跳躍	4	4	4	4	4	38	39	40	41	42	6	33	93	192	単	打、冷	筋力、体力	2	95%	0
	ドラゴンファング	5	5	5	5	5	49	50	51	52	54	5	31	85	176	単	打	筋力、体力	2	95%	−5
	猪突タックル	3	3	3	3	3	34	35	36	37	38	6	36	101	208	単	打	体力、体力	2	91%	1
	フライタックル	3	3	3	3	3	33	34	35	36	37	6	36	101	208	単	打	体力、体力	2	96%	2

ブラッド技

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
汎用片手剣技	レッドハービンガー	1	1	1	1	1	26	27	28	29	30	7	42	116	240	単	斬	運動性、体力	4	95%	5
	ブラッドフォロー	2	2	2	2	2	39	40	41	42	43	7	39	109	224	他者(味方)	斬	運動性、体力	0	95%	−4
	ブラッドチェイス	3	3	3	3	3	51	52	53	55	57	6	36	101	208	単	斬	運動性、体力	0	95%	2
	ブラッドスパルタン	4	4	4	4	4	45	46	47	48	50	6	33	93	192	単	斬	筋力、体力	5	95%	2
	ダークスパルタン	5	5	5	5	5	60	61	62	64	66	5	31	85	176	単	斬	筋力、体力	5	95%	0
汎用両手剣技	ブラッドカウンター	3	3	3	3	3	88	89	91	93	96	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	1	89%	−2
	ブラッドスタン	2	2	2	2	2	30	31	32	33	34	7	39	109	224	単	斬、打	筋力、体力	4	89%	1
	ブラッドバンプ	5	5	5	5	5	67	68	70	72	74	5	31	85	176	単	斬、打	筋力、体力	5	84%	1
	デスウインド	4	4	4	4	4	28	29	30	31	32	6	33	93	192	全	斬	筋力、集中力	5	89%	−1
片手銃技	ギダンルブーブル	3	3	3	3	3	23	24	25	26	27	6	36	101	208	単	突	技術力、体力	5	95%	3
	ブラッドポイズン	1	1	1	1	1	17	18	19	20	21	7	42	116	240	単	突	技術力、体力	4	95%	2
	デスショット	4	4	4	4	4	39	40	41	42	43	6	33	93	192	単	突	技術力、体力	5	95%	0
	ブラッドテクニック	2	2	2	2	2	28	29	30	31	32	7	39	109	224	単	突	技術力、体力	4	95%	−1
汎用両手銃技	ラストブラッド	1	1	1	1	1	37	38	39	40	41	7	42	116	240	単	打	技術力、体力	4	89%	−6
	パニックブラッド	3	3	3	3	3	48	49	50	51	53	6	36	101	208	単	打	技術力、体力	5	89%	0
	ブラッディシャワー	4	4	4	4	4	64	65	66	68	70	6	33	93	192	単	打	技術力、体力	4	86%	1
	トリガーハッピー	2	2	2	2	2	41	42	43	44	46	7	39	109	224	単	打	技術力、体力	5	89%	−1
	デスバラージュ	5	5	5	5	5	35	36	37	38	39	5	31	85	176	全	打	技術力、体力	7	89%	0
体術技	龍神烈風拳	3	3	3	3	3	38	39	40	41	42	6	36	101	208	単	打、熱	筋力、体力	4	98%	3
	昏倒瀑布	1	1	1	1	1	22	23	24	25	26	7	42	116	240	単	打、冷	筋力、体力	4	95%	3
	絶命瀑布	4	4	4	4	4	43	44	45	46	48	6	33	93	192	単	打、冷	筋力、体力	5	95%	1
	血殺陣	3	3	3	3	3	83	84	86	88	91	6	36	101	208	単	打	技術力、体力	1	92%	−1

継承技

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
継承技	清浄招来	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	0
	調和招来	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	0
	剛力招来	3	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	0
	真理招来	4	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	0
	剛力の芳香	3	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	0
	剛堅の芳香	3	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	0
	俊敏の芳香	3	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	0
	英知の芳香	3	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	0
	回復の芳香	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	0
	麻痺胞子	2	2	2	2	2	10	11	12	13	14	7	39	109	224	単	無	知力、集中力	2	95%	−1
	毒胞子	1	1	1	1	1	11	12	13	14	15	7	39	109	224	単	無	知力、集中力	2	95%	1
	暗闇胞子	2	2	2	2	2	12	13	14	15	16	7	39	109	224	単	無	知力、集中力	2	95%	1
	悪臭胞子	2	2	2	2	2	10	11	12	13	14	7	39	109	224	単	無	知力、集中力	3	95%	0
	混乱胞子	1	1	1	1	1	11	12	13	14	15	7	39	109	224	単	無	知力、集中力	2	95%	−1
	興奮胞子	1	1	1	1	1	13	14	15	16	17	7	39	109	224	単	無	知力、集中力	2	95%	1

モンスター技

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
モンスター技	細胞液	1	1	1	1	1	23	24	25	26	27	7	42	116	240	単	熱	知力、集中力	1	95%	0
	ウルフファング	1	1	1	1	1	23	24	25	26	27	7	42	116	240	単	斬	筋力、体力	1	95%	0
	ネコひっかき	1	1	1	1	1	23	24	25	26	27	7	42	116	240	単	斬	筋力、体力	1	95%	0
	もぐらスクリュー	1	1	1	1	1	23	24	25	26	27	7	42	116	240	単	突	筋力、体力	1	95%	0
	蟷螂刃	1	1	1	1	1	23	24	25	26	27	7	42	116	240	単	斬	筋力、体力	1	95%	0
	舐め斬る	1	1	1	1	1	20	21	22	23	24	7	42	116	240	単	斬	筋力、体力	1	95%	−1
	サンダースマッシュ	3	3	3	3	3	29	30	31	32	33	6	36	101	208	単	斬、雷	筋力、体力	2	95%	3

	リザーブ	効果	習得条件
	ー	虫特効、行動後ガード	「カエル戦士」か「カエル闘士」か「巨鯨の僕」か「エドマ」を付ける
	ー	防御力ー10%、パンプ2、行動後ガード	「カファルジドマ」か「ミラ」か「メンカル」か「ケートス」を付ける
	ー	元素霊特効、パンプ2	「ゴールデンバウム」か「ゼラチナスマター」か「マイコティックプレデター」か「粘菌」を付ける
	ー	精霊特効	「ブルードレイク」か「ペトロドレイク」か「ケルビー」か「コカトリス」を付ける
	ー	行動前ガード	「アースドラゴン」か「レッドドラゴン」か「ブルードラゴン」か「ダークフォレスト」を付ける
	ー	パンプ1、行動後ガード	「イノシシ猟兵」か「イノシシ突撃兵」を付ける
	ー	対空、パンプ1	「フライマンバ」か「ヤング・サン」か「クレイジー・サン」か「ペドロ」を付ける

	リザーブ	効果	習得条件
	ー	ガード不可、スタン50%、LPー1	哲人を眷属にする
	フォロー	ガード不可、LPー1、行動前ガード	御堂 綱紀を眷属にする
	チェイス	ガード不可、LPー1	水民アティハナ、ナナのいずれかを眷属にする
	ー	ガード不可、即死75%、LPー2	シウグナスが最初から習得
	ー	ガード不可、暗闇75%、LPー1	アズーレを眷属にする
	カウンター	ガード不可、攻撃力ー20%、LPー1、行動前ガード	刑事スピアー、ランスロットのいずれかを眷属にする
	ー	ガード不可、防御力ー10%、スタン100%、LPー1	人斬を眷属にする
	ー	ガード不可、防御力ー10%、LPー1、パンプ5	黄の魔女ウィルマを眷属にする
	ー	ガード不可、即死50%、LPー3	アメイヤ アシュリン、火民ニトラムのいずれかを眷属にする
	ー	対空、ガード不可、連携時攻撃力アップ+10%、LPー2、リザーブ解除	将軍を眷属にする
	ー	対空、ガード不可、攻撃力ー10%、毒75%、LPー1	赤の従士を眷属にする
	ー	対空、ガード不可、攻撃力ー10%、即死75%、LPー2	ドロレスを眷属にする
	ー	対空、ガード不可、LPー1、リザーブ解除、防御力無効	戦士、風民ナホイのいずれかを眷属にする
	ー	対地、ガード不可、すばやさー8%、LPー1、リザーブ解除、行動後ガード	豪傑を眷属にする
	ー	対地、ガード不可、すばやさー8%、混乱75%、LPー2、リザーブ解除	エミリー ブライアントを眷属にする
	ー	対空、ガード不可、挑発、LPー1、リザーブ解除、行動後ガード	イーヴァルを眷属にする
	ー	対空、ガード不可、スタン50%、LPー1、リザーブ解除	案山子を眷属にする
	ー	対空、ガード不可、即死50%、LPー3	プロフェッサーを眷属にする
	ー	ガード不可、自身の攻撃力+10%、LPー1、行動後ガード	若 七緒実を眷属にする
	ー	ガード不可、スタン100%、LPー1	王者を眷属にする
	ー	ガード不可、即死75%、LPー2	森民イルバス、最終皇帝のいずれかを眷属にする
	カウンター	ガード不可、ヘイト消去、挑発、LPー1、行動前ガード	グィネヴィアを眷属にする

	リザーブ	効果	習得条件
	ー	8ターン状態異常無効	短命種が継承を行なう。ビャクが最初から習得
	ー	連携範囲拡張1マス	短命種が継承を行なう
	ー	3ターン技威力アップ	短命種が継承を行なう
	ー	BPコストー1	短命種が継承を行なう
	ー	攻撃力+20%	短命種が継承を行なう
	ー	防御力+20%	短命種が継承を行なう
	ー	すばやさ+16%	短命種が継承を行なう
	ー	術力+20%	短命種が継承を行なう
	ー	状態異常回復	短命種が継承を行なう
	ー	対空、マヒ50%	短命種が継承を行なう
	ー	対空、毒75%	短命種が継承を行なう。ブラー、エリュテイアが最初から習得
	ー	対空、暗闇50%	短命種が継承を行なう
	ー	対空、悪臭100%	短命種が継承を行なう
	ー	対空、混乱50%	短命種が継承を行なう
	ー	対空、挑発	短命種が継承を行なう

	リザーブ	効果	習得条件
	ー	ー	ビャク、エリュテイアが最初から習得
	ー	ー	イマクーが最初から習得
	ー	ー	ロロ、ミャオ、パー、ヒスが最初から習得
	ー	ー	グルマンが最初から習得
	ー	ー	キナが最初から習得
	ー	すばやさー8%、能力値変化(筋力1、技術力1、運動性1、知力1、集中力1)	イワクイ、大地の仙人、マッドファージなどを吸収する
	ー	水棲特効、メカスタン50%、能力値変化(筋力3、運動性2、知力2、集中力2)	アンチイワクイ、イワクイ、雷喰いなどを吸収する

▶モンスター技続き

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
モンスター技	奇襲の牙	3	3	3	3	3	53	54	55	57	59	6	36	101	208	単	打	技術力、体力	1	95%	−1
	逆襲の牙	3	3	3	3	3	53	54	55	57	59	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	1	95%	0
	急襲の牙	3	3	3	3	3	53	54	55	57	59	6	36	101	208	単	突	技術力、体力	1	95%	−2
	アーマーブレイク	2	2	2	2	2	25	26	27	28	29	7	39	109	224	単	斬	筋力、体力	1	95%	−1
	ブレイクカウンター	4	4	4	4	4	62	63	64	66	68	6	33	93	192	単	斬	技術力、体力	1	95%	−2
	突進	1	1	1	1	1	21	22	23	24	25	7	42	116	240	単	打	体力、体力	2	84%	2
	かちあげ	2	2	2	2	2	28	29	30	31	32	7	39	109	224	単	打	筋力、体力	1	85%	1
	イノシシストライク	4	4	4	4	4	43	44	45	46	48	6	33	93	192	単	打	筋力、体力	2	84%	−2
	ヒップアタック	3	3	3	3	3	33	34	35	36	37	6	36	101	208	単	打	筋力、体力	2	84%	2
	悪臭返し	2	2	2	2	2	31	32	33	34	35	7	39	109	224	単	熱	知力、集中力	1	100%	0
	悪臭	2	2	2	2	2	22	23	24	25	26	7	39	109	224	単	熱	知力、集中力	1	94%	0
	追撃悪臭	2	2	2	2	2	23	24	25	26	27	7	39	109	224	単	熱	知力、集中力	0	94%	0
	なぎ払う	2	2	2	2	2	26	27	28	29	30	7	39	109	224	単	斬	筋力、体力	1	95%	2
	流し斬り	3	3	3	3	3	31	32	33	34	35	6	36	101	208	単	斬	筋力、体力	2	95%	1
	みじん斬り	4	4	4	4	4	39	40	41	42	43	6	33	93	192	単	斬	筋力、体力	2	94%	−1
	落月破斬	3	3	3	3	3	33	34	35	36	37	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	3	95%	3
	ファングクラッシュ	5	5	5	5	5	45	46	47	48	50	5	31	85	176	単	突	筋力、体力	1	94%	3
	グライダースパイク	7	7	7	7	7	54	55	56	58	60	4	25	70	144	単	突	筋力、体力	5	93%	4
	妖精のイタズラ	3	3	3	3	3	49	50	51	52	54	6	36	101	208	単	雷	知力、体力	1	95%	−2
	妖精のオシオキ	3	3	3	3	3	49	50	51	52	54	6	36	101	208	単	冷	知力、体力	1	95%	1
	ビンタ	3	3	3	3	3	35	36	37	38	39	6	36	101	208	単	打	筋力、体力	1	90%	0
	割り込みチョップ	4	4	4	4	4	59	60	61	63	65	6	33	93	192	単	打	技術力、体力	1	99%	−1
	挟み込み	5	5	5	5	5	43	44	45	46	48	5	31	85	176	単	打	筋力、体力	2	95%	2
	岩石投げ	5	5	5	5	5	44	45	46	47	49	5	31	85	176	単	打	技術力、体力	2	83%	−2
	ヤシの実爆弾	6	6	6	6	6	55	56	57	59	61	5	28	77	160	単	打	知力、集中力	2	80%	1
	目つぶし花粉	3	3	3	3	3	15	16	17	18	19	6	36	101	208	全	打	技術力、集中力	3	95%	2
	スターフィクサー	4	4	4	4	4	35	36	37	38	39	6	33	93	192	単	熱	知力、集中力	1	95%	−1
	小突く	1	1	1	1	1	22	23	24	25	26	7	42	116	240	単	突	筋力、体力	1	95%	−1
	花粉	4	4	4	4	4	19	20	21	22	23	6	33	93	192	全	打	技術力、集中力	2	100%	2
	かみつき	1	1	1	1	1	23	24	25	26	27	7	42	116	240	単	突	筋力、体力	1	95%	2
	かみ砕き	3	3	3	3	3	33	34	35	36	37	6	36	101	208	単	突	筋力、体力	1	94%	0
	毒牙	3	3	3	3	3	15	16	17	18	19	6	36	101	208	単	突	筋力、体力	1	90%	2
	強襲牙	2	2	2	2	2	25	26	27	28	29	7	39	109	224	単	突	筋力、体力	2	94%	1
	魁強襲牙	3	3	3	3	3	32	33	34	35	36	6	36	101	208	単	突	筋力、体力	2	94%	6
	ダガージョウ	3	3	3	3	3	34	35	36	37	38	6	36	101	208	単	突	運動性、体力	0	95%	−1
	青の舞	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	全	−	−	−	100%	−2
	フリーズバリア	3	3	3	3	3	60	61	62	64	66	6	36	101	208	単	冷	技術力、体力	1	95%	−2
	フリーズスピア	3	3	3	3	3	35	36	37	38	39	6	36	101	208	単	冷	筋力、体力	1	95%	0
	突きあげる	5	5	5	5	5	45	46	47	48	50	5	31	85	176	単	突	筋力、体力	2	95%	−1
	どつきまわす	6	6	6	6	6	46	47	48	49	51	5	28	77	160	単	突	筋力、体力	3	94%	0
	ぶちかまし	7	7	7	7	7	90	91	93	95	98	4	25	70	144	単	打	技術力、体力	1	93%	−2
	ハンマーボール	1	1	1	1	1	21	22	23	24	25	7	42	116	240	単	打	筋力、体力	1	95%	3
	カウンターキック	4	4	4	4	4	68	69	71	73	75	6	33	93	192	単	打	技術力、体力	1	95%	0
	カエルコンボ	3	3	3	3	3	31	32	33	34	35	6	36	101	208	単	打	筋力、体力	3	94%	1
	サイクローンスクィーズ	6	6	6	6	6	48	49	50	51	53	5	28	77	160	単	冷	知力、体力	5	95%	0
	触手	4	4	4	4	4	40	41	42	43	45	6	33	93	192	単	打	筋力、体力	3	95%	0
	墨	4	4	4	4	4	43	44	45	46	48	6	33	93	192	全ランダム	突、冷	知力、体力	2	95%	2
	墨臭い	3	3	3	3	3	28	29	30	31	32	6	36	101	208	全ランダム	突、冷	知力、体力	2	95%	1
	タイガーランページ	6	6	6	6	6	63	64	65	67	69	5	28	77	160	全ランダム	打、熱	筋力、体力	4	95%	−3
	ついばみ	3	3	3	3	3	35	36	37	38	39	6	36	101	208	単	突	筋力、体力	1	94%	1
	スポットプレス	5	5	5	5	5	45	46	47	48	50	5	31	85	176	単	冷	知力、集中力	2	95%	3
	スメルプレス	4	4	4	4	4	31	32	33	34	35	6	33	93	192	単	無	知力、体力	2	95%	2
	ペインフルバイト	5	5	5	5	5	44	45	46	47	49	5	31	85	176	単	突	技術力、体力	1	95%	2
	粘液	3	3	3	3	3	25	26	27	28	29	6	36	101	208	単	無	知力、集中力	1	95%	1
	スコール	6	6	6	6	6	28	29	30	31	32	5	28	77	160	全	冷	知力、集中力	3	95%	−1
	溶かす	3	3	3	3	3	26	27	28	29	30	6	36	101	208	単	無	知力、集中力	1	95%	−2
	マヒパンチ	5	5	5	5	5	44	45	46	47	49	5	31	85	176	単	打	筋力、体力	1	95%	−1
	不意打ち	6	6	6	6	6	49	50	51	52	54	5	28	77	160	単	斬	運動性、体力	0	94%	−2
	体当たり	3	3	3	3	3	33	34	35	36	37	6	36	101	208	単	打	体力、体力	3	94%	−1
	七支刀	7	7	7	7	7	70	71	73	75	77	4	25	70	144	全ランダム	斬	筋力、体力	7	95%	2
	転がる	1	1	1	1	1	24	25	26	27	28	7	42	116	240	単	打	体力、体力	2	95%	2
	針	3	3	3	3	3	31	32	33	34	35	6	36	101	208	単	突	筋力、体力	1	95%	1
	ゴロゴロアタック	5	5	5	5	5	45	46	47	48	50	5	31	85	176	単	打	体力、体力	3	94%	0
	ハイドアタック	4	4	4	4	4	41	42	43	44	46	6	33	93	192	単	打	運動性、体力	0	94%	−1
	スラッシュ	3	3	3	3	3	34	35	36	37	38	6	36	101	208	単	斬	筋力、体力	2	95%	1
	レッグブレイカー	4	4	4	4	4	37	38	39	40	41	6	33	93	192	単	突	筋力、体力	3	95%	1
	滅多刺し	5	5	5	5	5	22	23	24	25	26	5	31	85	176	全	突	筋力、体力	5	95%	−1

	リザーブ	効果	習得条件
	打属性インタラプト	ガード不可、能力値変化(筋力2、技術力3、運動性2、知力2、集中力2)	雷喰いを吸収する
	斬属性インタラプト	ガード不可、能力値変化(筋力2、技術力3、運動性2、知力2、集中力2)	アンチイワクイ、イワクイ、森の仙人を吸収する
	突属性インタラプト	ガード不可、能力値変化(筋力2、技術力3、運動性2、知力2、集中力2)	雷喰い、マッドファージを吸収する
	ー	防御力ー10%、能力値変化(筋力2、技術力2、体力3、集中力2)	アンチウルフ、人狼、スコルなどを吸収する
	カウンター	魔族特効、防御力ー20%、ガード不可、能力値変化(技術力4、体力3、知力3、集中力3)	アンチウルフ、スコル、ハティを吸収する
	ー	メカスタン50%、バンプ1、能力値変化(筋力1、技術力1、運動性1、体力1、集中力1)	イノシシ武者、イノシシ猟兵、金の精霊を吸収する
	ー	スタン50%、能力値変化(筋力2、技術力1、体力1、知力1、集中力1)	アンチボア、イノシシ突撃兵、イノシシ猟兵を吸収する
	ー	バンプ1、能力値変化(筋力3、運動性2、体力2、集中力2)	アンチボア、イノシシ突撃兵、金の精霊を吸収する
	ー	虫特効、挑発、バンプ1、能力値変化(筋力2、技術力2、運動性2、体力2)	イノシシ武者を吸収する
	斬属性インタラプト	植物特効、悪臭100%、ガード不可、バンプ1、能力値変化(技術力1、体力1、知力2、集中力3)	アンチボア、イノシシ武者などを吸収する
	ー	植物特効、悪臭100%、バンプ1、能力値変化(技術力1、体力1、知力2、集中力3)	イノシシ猟兵を吸収する
	チェイス	植物特効、悪臭100%、バンプ1、能力値変化(技術力1、体力1、知力2、集中力3)	イノシシ突撃兵を吸収する
	ー	スタン50%、能力値変化(筋力2、技術力2、運動性3、知力3、集中力3)	イシュタル、セフィラス、護り人の魂を吸収する
	ー	攻撃力ー10%、能力値変化(筋力3、技術力3、運動性3、知力3、集中力4)	セフィラス、バルキリー、護り人の魂などを吸収する
	ー	魔族特効、バンプ1、能力値変化(筋力3、技術力3、運動性4、知力4、集中力4)	イシュタル、セフィラス、バルキリーなどを吸収する
	ー	リザーブ解除、能力値変化(技術力4、運動性3、知力3、集中力4)	イシュタル、解放者、バルキリーなどを吸収する
	ー	防御力ー10%、バンプ1、能力値変化(筋力6、体力5、知力3、集中力4)	アースドラゴン、海神、サラマンダーなどを吸収する
	ー	有翼特効、攻撃力ー10%、バンプ2、能力値変化(筋力7、運動性4、体力6、集中力5)	アースドラゴン、海神、ゴールドドラゴンなどを吸収する
	打属性インタラプト	水棲特効、対空、ガード不可、リザーブ解除、能力値変化(技術力2、運動性3、知力3、集中力2)	バフーン、プーカ、ラスカルを吸収する
	突属性インタラプト	獣特効、対空、ガード不可、リザーブ解除、能力値変化(技術力2、運動性3、知力2、集中力2)	プランクスターを吸収する
	ー	挑発、能力値変化(筋力3、体力4、集中力3)	ジャンボ・モク、ヤング・モク、ワンダリング・モクを吸収する
	突属性インタラプト	メカスタン50%、ガード不可、バンプ1、能力値変化(技術力4、体力3、集中力4)	アンチモク、ジャンボ・モク、ヤング・モクを吸収する
	ー	精霊特効、スタン50%、能力値変化(筋力4、運動性4、体力5、集中力4)	エルダー・モク、トレント、ヤング・モクを吸収する
	ー	虫特効、対空、すばやさー8%、バンプ2、リザーブ解除、能力値変化(技術力4、体力4、集中力4)	アンチモク、ジャンボ・モク、トレントなどを吸収する
	ー	対空、リザーブ解除、能力値変化(技術力4、体力4、知力6、集中力4)	アンチモク、エルダー・モクを吸収する
	ー	対空、暗闇50%、能力値変化(技術力3、体力2、知力2、集中力4)	アスポデロス、アマランス、アンチフラワーなどを吸収する
	ー	魔族特効、マヒ50%、メカマヒ25%、リザーブ解除、能力値変化(技術力3、体力3、知力4、集中力5)	アスポデロス、アマランス、サンフラワーなどを吸収する
	ー	挑発、能力値変化(筋力1、運動性1、体力1、集中力1)	アルラウネ、ガルゲンメンライン、ラヴロマンサーなどを吸収する
	ー	混乱25%、能力値変化(技術力3、運動性3、体力3、集中力3)	ガルゲンメンライン、スペーススクリーマー、ラヴロマンサーなどを吸収する
	ー	能力値変化(筋力1、運動性1、体力1、知力1、集中力1)	アンチヴァイパー、カリンバ、バジリスクなどを吸収する
	ー	物質特効、バンプ1、能力値変化(筋力2、運動性2、体力2、知力2、集中力2)	アンチヴァイパー、カリンバ、バジリスクなどを吸収する
	ー	毒75%、能力値変化(筋力2、運動性2、知力2、集中力4)	ヴァイパー、カリンバ、スペーススラッグなどを吸収する
	ー	スタン50%、バンプ1、能力値変化(筋力2、運動性1、体力1、集中力1)	バーゲスト、バッドフット、ファリニシュなどを吸収する
	ー	スタン50%、バンプ1、能力値変化(筋力2、運動性1、体力1、集中力1)	狛犬を吸収する
	チェイス	爬虫類特効、能力値変化(技術力2、運動性3、体力2、知力2、集中力2)	狛犬、バッドフットを吸収する
	ー	対地、詠唱延長50%、術力ー10%、能力値変化(技術力1、運動性3、体力1、知力3、集中力2)	スペースバーゲスト、ファリニシュを吸収する
	カウンター	ガード不可、能力値変化(技術力4、体力3、知力4、集中力4)	リザードフォートレスを吸収する
	ー	能力値変化(技術力4、体力3、知力4、集中力4)	リザードフォートレスを吸収する
	ー	メカスタン50%、能力値変化(筋力4、技術力4、体力4、集中力4)	カーニボア、漂流蜥蜴、リザードタイラントなどを吸収する
	ー	有翼特効、術力ー30%、バンプ1、能力値変化(筋力5、運動性5、体力5、知力5)	カーニボア、漂流蜥蜴、紫の巨獣を吸収する
	打属性インタラプト	スタン75%、ガード不可、バンプ2、能力値変化(筋力5、運動性5、体力8、集中力5)	カーニボア、漂流蜥蜴、紫の巨獣などを吸収する
	ー	スタン25%、能力値変化(筋力2、運動性1、知力1、集中力1)	赤ガエル、エドマ、カエル闘士などを吸収する
	カウンター	精霊特効、ガード不可、能力値変化(技術力3、運動性3、知力3)	宇宙カエル、カエル戦士、巨大カエルなどを吸収する
	ー	スタン50%、バンプ1、能力値変化(筋力3、運動性2、知力2、集中力2)	赤ガエル、エドマ、カエル戦士などを吸収する
	ー	スタン50%、リザーブ解除、能力値変化(技術力4、運動性4、知力4、集中力4)	エドマ、カエル奇術師を吸収する
	ー	能力値変化(筋力4、技術力4、体力4、集中力4)	ヴェルディグリ、エペペッケ、クラーケンを吸収する
	ー	獣特効、対空、暗闇50%、リザーブ解除、能力値変化(技術力4、体力4、知力4、集中力4)	ヴェルディグリ、クラーケン、コズミックデビルなどを吸収する
	ー	獣特効、対空、暗闇75%、悪臭75%、リザーブ解除、能力値変化(技術力4、体力4、知力4、集中力4)	エペペッケ、ガルガンチュア、水の神霊などを吸収する
	ー	能力値変化(筋力5、運動性5、体力5、集中力5)	エペペッケ、ガルガンチュア、スカウテンタクラーを吸収する
	ー	バンプ1、能力値変化(筋力3、運動性3、体力3、集中力3)	アンチドレイク、コカトリス、ブルードレイクなどを吸収する
	ー	獣特効、リザーブ解除、能力値変化(技術力4、運動性4、体力4、知力4、集中力4)	アンチドレイク、ケルピー、タツノオトシゴなどを吸収する
	ー	悪臭50%、能力値変化(技術力3、運動性3、体力3、知力4)	ケルピー、ペトロドレイクを吸収する
	ー	爬虫類特効、スタン50%、能力値変化(筋力4、技術力4、運動性4、知力4、集中力4)	ウンマ、ケルピー、スペースドレイクなどを吸収する
	ー	悪臭50%、リザーブ解除、能力値変化(技術力2、体力2、知力3、集中力3)	飢餓粘菌、ゴールデンバウム、ゼラチナスマターなどを吸収する
	ー	元素霊特効、能力値変化(技術力4、体力4、知力4、集中力4)	マイコティックプレデターを吸収する
	ー	防御力ー10%、能力値変化(技術力3、運動性3、体力3、知力3、集中力3)	寄生種、ポイゾンマスター、メルトダウナーなどを吸収する
	ー	マヒ50%、メカマヒ25%、能力値変化(筋力4、運動性4、体力4、集中力4)	寄生種、ポイゾンマスター、メルトダウナーなどを吸収する
	チェイス	即死50%、バンプ1、能力値変化(技術力4、運動性5、集中力4)	サイコオーガ、スペースリサーチャー、ポイゾンマスターなどを吸収する
	ー	バンプ1、能力値変化(筋力3、技術力3、体力4、集中力3)	丘はにわ、ハニストン、はにわなどを吸収する
	ー	能力値変化(筋力6、運動性5、体力5、知力5、集中力5)	丘はにわ、ハニストン、はにわなどを吸収する
	ー	対地、能力値変化(筋力1、運動性1、体力2、集中力1)	ウェンフラハ、廻転虫、ゴロゴロムシなどを吸収する
	ー	有翼特効、スタン50%、能力値変化(筋力3、技術力2、知力2、集中力2)	ウェンフラハ、ゴロゴロムシ、ビーストイーターなどを吸収する
	ー	精霊特効、対地、メカスタン50%、バンプ1、能力値変化(筋力3、運動性3、体力4、集中力3)	グラスマッシャー、結晶の魔物、ビーストイーターなどを吸収する
	チェイス	精霊特効、バンプ1、能力値変化(運動性3、知力3、集中力3)	結晶の魔物、ビーストイーター、ワイルドエボニーを吸収する
	ー	能力値変化(筋力4、技術力3、体力3、集中力3)	アトラナート、イペタム、ブラッドアラクニダなどを吸収する
	ー	すばやさー8%、能力値変化(筋力4、技術力4、運動性4、体力4)	アトラナート、イペタム、山蜘蛛などを吸収する
	ー	攻撃力ー10%、能力値変化(筋力5、技術力4、体力4)	アトラナート、イペタム、山蜘蛛などを吸収する

▶モンスター技続き

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
モンスター技	音速剣	2	2	2	2	2	28	29	30	31	32	7	39	109	224	単	斬	技術力、体力	1	95%	5
	地獄爪殺法	4	4	4	4	4	57	58	59	61	63	6	33	93	192	単	斬	技術力、体力	1	95%	−1
	地獄爪	3	3	3	3	3	22	23	24	25	26	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	2	95%	1
	死神のカマ	5	5	5	5	5	42	43	44	45	47	5	31	85	176	単	斬	筋力、体力	1	95%	−2
	カギ爪	1	1	1	1	1	21	22	23	24	25	7	42	116	240	単	斬	筋力、体力	2	95%	−2
	目つぶし	3	3	3	3	3	32	33	34	35	36	6	36	101	208	単	突	筋力、体力	1	95%	2
	急降下	4	4	4	4	4	38	39	40	41	42	6	33	93	192	単	突	体力、体力	2	84%	3
	フェザーショット	5	5	5	5	5	45	46	47	48	50	5	31	85	176	単	突	知力、体力	3	95%	1
	顔面タックル	1	1	1	1	1	19	20	21	22	23	7	42	116	240	単	打	体力、体力	2	94%	1
	クタバレ、アホヅラ！	1	1	1	1	1	19	20	21	22	23	7	42	116	240	単	打	体力、体力	2	94%	2
	ビッグマウス	2	2	2	2	2	23	24	25	26	27	7	39	109	224	単	突	筋力、体力	2	95%	−1
	ジゴクへ、イキナァ！	1	1	1	1	1	16	17	18	19	20	7	42	116	240	単	突	筋力、体力	2	95%	1
	超音波	4	4	4	4	4	33	34	35	36	37	6	33	93	192	単	無	知力、集中力	1	100%	0
	ホンキヲミセテヤロウ！	3	3	3	3	3	27	28	29	30	31	6	36	101	208	単	無	知力、集中力	1	100%	−1
	インタラプトタックル	2	2	2	2	2	42	43	44	45	47	7	39	109	224	単	打	技術力、体力	1	95%	−2
	つつく	1	1	1	1	1	22	23	24	25	26	7	42	116	240	単	突	筋力、体力	1	95%	3
	ブラスター	3	3	3	3	3	33	34	35	36	37	6	36	101	208	単	雷	知力、集中力	2	95%	0
	精霊の法力	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	3	18	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	0
	精霊の支持	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	3	18	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	2
	突く	3	3	3	3	3	34	35	36	37	38	6	36	101	208	単	突	筋力、体力	2	95%	−1
	エアリアルスラッシュ	4	4	4	4	4	34	35	36	37	38	6	33	93	192	全	斬	技術力、体力	1	95%	−1
	クロススラッシュ	2	2	2	2	2	14	15	16	17	18	7	39	109	224	全	斬	筋力、体力	3	95%	−1
	デモンズスクラッチ	6	6	6	6	6	47	48	49	50	52	5	28	77	160	単	斬	筋力、体力	2	94%	−3
	ひっかく	2	2	2	2	2	27	28	29	30	31	7	39	109	224	単	斬	筋力、体力	3	95%	1
	ヒールスラッシュ	4	4	4	4	4	39	40	41	42	43	6	33	93	192	単	斬	筋力、体力	3	94%	2
	フェザースラッシュ	4	4	4	4	4	62	63	64	66	68	6	33	93	192	単	斬	技術力、体力	1	94%	−2
	フェザーダンス	4	4	4	4	4	70	71	73	75	77	6	33	93	192	単	打	運動性、体力	1	93%	0
	切り落とし	1	1	1	1	1	19	20	21	22	23	7	42	116	240	単	斬、打	筋力、体力	1	95%	0
	アッパースラッシュ	3	3	3	3	3	32	33	34	35	36	6	36	101	208	単	斬	筋力、体力	2	94%	−3
	マヒ凝視	3	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単	−	−	−	100%	0
	死の凝視	4	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単	−	−	−	100%	−1
	混乱凝視	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単	−	−	−	100%	1
	ソードスロウ	3	3	3	3	3	32	33	34	35	36	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	1	95%	0

メカ技

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
近接メカ技	のこぎり	3	3	3	3	3	30	31	32	33	34	6	36	101	208	単	斬	筋力、体力	2	95%	0
	コスミックレイヴ	6	6	6	6	6	50	51	52	54	56	5	28	77	160	単	無	運動性、体力	3	95%	0
	ブレード	1	1	1	1	1	24	25	26	27	28	7	42	116	240	単	斬	筋力、体力	1	95%	1
	クイックブレード	2	2	2	2	2	29	30	31	32	33	7	39	109	224	単	斬	筋力、体力	2	95%	2
	なまくらブレード	1	1	1	1	1	9	10	11	12	13	7	42	116	240	単	斬	筋力、体力	0	95%	0
	多段斬り	2	2	2	2	2	29	30	31	32	33	7	39	109	224	単	斬	筋力、体力	2	95%	0
	回転斬り	2	2	2	2	2	29	30	31	32	33	7	39	109	224	単	斬	筋力、体力	2	95%	−1
	急速前進	2	2	2	2	2	45	46	47	48	50	7	39	109	224	単	打	技術力、体力	1	95%	4
	急速追尾	2	2	2	2	2	31	32	33	34	35	7	39	109	224	単	打	運動性、体力	0	95%	3
	ドンヒット	1	1	1	1	1	24	25	26	27	28	7	42	116	240	単	打	筋力、体力	2	35%	−2
	自爆	3	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単	熱	運動性、体力	−	100%	−4
	ときどき自爆	1	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単	熱	運動性、体力	−	100%	−4
	びっくりソード	3	3	3	3	3	32	33	34	35	36	6	36	101	208	単	斬	筋力、体力	3	94%	2
	アメイジングソード	3	3	3	3	3	50	51	52	54	56	6	36	101	208	単	斬	技術力、体力	1	95%	0
	ガーディアンプログラム	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	3	36	−	−	他者(味方)	−	−	−	−	0
	どっきりナイツ	4	4	4	4	4	35	36	37	38	39	6	33	93	192	全	斬	知力、体力	1	95%	1
	突撃ナイツ	3	3	3	3	3	18	19	20	21	22	6	36	101	208	全	斬	知力、体力	3	95%	1
	電磁ハンマー	4	4	4	4	4	38	39	40	41	42	6	33	93	192	単	打、雷	筋力、体力	2	95%	3
	電磁スマッシュ	5	5	5	5	5	45	46	47	48	50	5	31	85	176	単	打、雷	筋力、体力	2	94%	−2
	ライトソード	5	5	5	5	5	46	47	48	49	51	5	31	85	176	単	斬	筋力、体力	3	95%	2
	フラッシュソード	4	4	4	4	4	37	38	39	40	41	6	33	93	192	単	斬	筋力、体力	3	95%	3
	神威クラッシュ	5	5	5	5	5	47	48	49	50	52	5	31	85	176	単	打	運動性、体力	3	95%	2
	ムーンスクレイパー	6	6	6	6	6	31	32	33	34	35	5	28	77	160	全	斬	筋力、体力	3	95%	−1
	タイガーブレイク	6	6	6	6	6	46	47	48	49	51	5	28	77	160	単	打	筋力、体力	3	92%	3
	乱れ雪月花	7	7	7	7	7	76	77	79	81	83	4	25	70	144	単	斬、冷	筋力、体力	3	95%	0
射撃メカ技	無伴奏ソナタ	3	3	3	3	3	13	14	15	16	17	6	36	101	208	全	無	知力、集中力	3	95%	0
	四連ミサイル	4	4	4	4	4	51	52	53	55	57	6	33	93	192	全ランダム	打、熱	技術力、集中力	2	95%	0
	霜柱	5	5	5	5	5	60	61	62	64	66	5	31	85	176	全ランダム	突、冷	技術力、集中力	3	95%	0
	水鉄砲	1	1	1	1	1	21	22	23	24	25	7	42	116	240	単	冷	技術力、集中力	2	95%	1

※：メカボディの入手方法はP.095を参照。

	リザーブ	効果	習得条件
	ー	対空、リザーブ解除、能力値変化(筋力2、技術力2、運動性2、知力2、集中力2)	アンチアント、ナムル族、マイナーアントなどを吸収する
	斬属性インタラプト	毒75%、ガード不可、能力値変化(技術力3、運動性3、知力3、集中力3)	アンチアント、スペースアント、マイナーアントなどを吸収する
	ー	毒50%、能力値変化(技術力3、運動性3、知力3、集中力3)	スペースアント、ナムル族、メジャーアントを吸収する
	ー	即死50%、能力値変化(筋力4、運動性3、知力3、集中力3)	カイザーアント、ナムル族を吸収する
	ー	対空、能力値変化(筋力2、運動性1、知力1、集中力1)	ソングバード、バルチャーを吸収する
	ー	対空、暗闇50%、能力値変化(筋力3、技術力2、運動性2、知力2、集中力2)	スカイダイバー、スカイタンカー、バルチャーを吸収する
	ー	爬虫類特効、対空、スタン50%、バンプ1、能力値変化(筋力3、技術力3、運動性3、体力3、集中力3)	スカイダイバー、スカイタンカーを吸収する
	ー	対空、リザーブ解除、能力値変化(筋力3、技術力3、運動性3、知力4、集中力3)	スカイダイバー、スカイタンカー、ソングバードなどを吸収する
	ー	対空、メカスタン25%、バンプ1、能力値変化(筋力1、技術力1、運動性1、体力2、集中力1)	アンチマンバ、フライマンバ、ヤング・サンなどを吸収する
	ー	対空、メカスタン25%、バンプ1、能力値変化(筋力1、技術力1、運動性1、体力2、集中力1)	ペドロ[1]を吸収する
	ー	対空、悪臭50%、能力値変化(筋力2、運動性2、体力2、知力2、集中力2)	アンチマンバ、フライマンバ、レッド・サンなどを吸収する
	ー	対空、悪臭100%、能力値変化(筋力2、運動性2、体力2、知力2、集中力2)	ペドロ[1]を吸収する
	ー	対空、リザーブ解除、能力値変化(技術力3、運動性3、体力3、知力3、集中力3)	アンチマンバ、フライマンバ、レッド・サンなどを吸収する
	ー	対空、リザーブ解除、能力値変化(技術力3、運動性3、体力3、知力3、集中力3)	ペドロ[2]を吸収する
	斬属性インタラプト	対空、ガード不可、能力値変化(技術力2、運動性1、体力1、集中力1)	アッシュビーク、デコバット、飛鼠などを吸収する
	ー	対空、能力値変化(筋力1、技術力1、運動性1、体力1、集中力1)	アッシュビーク、デコバット、ミュージカルバットなどを吸収する
	ー	対空、リザーブ解除、能力値変化(技術力2、運動性2、体力2、知力2、集中力2)	アースリンカー、エレメンタル火、水の小精霊などを吸収する
	ー	対空、詠唱短縮、能力値変化(技術力2、運動性2、知力4、集中力3)	青の災厄、黄の災厄、白の災厄などを吸収する
	ー	対空、術力+20%、能力値変化(技術力2、運動性2、知力4、集中力3)	赤の災厄、黒の災厄を吸収する
	ー	能力値変化(筋力4、技術力3、運動性3、体力3、集中力3)	イフリート、パワーデビル、マラコーダなどを吸収する
	突属性インタラプト	対空、ガード不可、能力値変化(筋力3、技術力4、運動性4、体力4、集中力4)	イフリート、カルコブリーナ、マラコーダなどを吸収する
	ー	対空、能力値変化(筋力3、技術力4、運動性4、体力4、集中力4)	カルコブリーナ、結界の邪霊[3]を吸収する
	ー	即死50%、バンプ1、能力値変化(筋力5、技術力5、運動性5、体力5、集中力5)	イフリート、カルコブリーナ、パワーデビルなどを吸収する
	ー	能力値変化(筋力2、技術力2、運動性2、知力2、集中力2)	サキュバス、ハルピュイア、リリスを吸収する
	ー	バンプ1、能力値変化(筋力3、技術力3、運動性3、知力3、集中力3)	サキュバス、リリスを吸収する
	打属性インタラプト	対空、ガード不可、バンプ1、能力値変化(技術力3、運動性3、体力3、知力3)	サキュバス、女王蜂、ハルピュイアを吸収する
	カウンター	対空、ガード不可、バンプ2、能力値変化(技術力3、運動性3、体力3、知力3、集中力3)	女王蜂、ハルピュイア、リリスを吸収する
	ー	スタン50%、能力値変化(筋力1、技術力1、運動性1、体力1、集中力1)	アンチスケルトン、ヴァニタス、スケルトンなどを吸収する
	ー	メカスタン25%、バンプ1、能力値変化(筋力2、技術力2、運動性2、体力2、集中力2)	アンチスケルトン、スカルダンサー、スケルトンなどを吸収する
	ー	対空、マヒ50%、能力値変化(技術力1、運動性2、体力2、知力2、集中力4)	古文書の魔物、スケルトンを吸収する
	ー	対空、即死50%、能力値変化(技術力1、運動性2、体力2、知力3、集中力5)	ヴァニタス、古文書の魔物、変異種303号黄女王などを吸収する
	ー	対空、混乱50%、能力値変化(技術力1、運動性1、体力1、知力2、集中力4)	スカルダンサーを吸収する
	ー	植物特効、対空、リザーブ解除、能力値変化(筋力2、技術力2、運動性2、知力2、集中力2)	アンチスケルトン、ヴァニタス、バルタサールなどを吸収する

	リザーブ	効果	習得条件
	ー	即死25%	メカボディ「レトロボッド」に換装する(※)。吟遊詩人が最初から習得
	ー	ー	メカボディ「パラドックス」に換装する(※)。サイモンが最初から習得
	ー	ー	「ブロードソード」か「タウンソード」か「ワームスレイヤー」か「スプラッシャー」を装備する
	ー	ー	「軽量ブロードソード」か「追撃剣」か「レイピア」か「エストック」を装備する
	ー	スタン50%、防御力無効	「古びた長剣」か「大地の剣」か「精霊の大剣」か「妖刀ヒデヨシ」を装備する
	ー	ー	「ツヴァイハンダー」か「フランベルジュ」か「クレイモア」か「フォセ」を装備する
	ー	ー	「矛」か「グレイブ」か「斬馬刀」か「守衛矛」を装備する
	打属性インタラプト	ガード不可	「ククリ+1」か「鋼の短剣」か「ハンガー」か「シャドウダガー」を装備する
	チェイス	ー	「ソードブレイカー」か「サムライソード」か「双龍刀」か「クレーンプリンセス」を装備する
	ー	ー	「獣の斧」か「手斧」か「ブローヴァ」か「フランシスカ」を装備する
	チェイス	即死100%、リザーブ不可、自身が即死	「レーヴァテイン」か「炎のロッド」か「炎のロッド+1」か「炎のロッド+2」を装備する
	チェイス	即死25%、リザーブ不可、自身が即死	「チェーンソー」か「チェーンソー+1」を装備する
	ー	対空、スタン25%、メカスタン50%、バンプ1	「磨かれた大剣」か「東方不敗」か「流星刀」か「ハルベルト」を装備する
	突属性インタラプト	対空、スタン50%、メカスタン50%、ガード不可	「天羽々斬」か「天羽々斬+1」か「天羽々斬+2」か「天羽々斬+3」を装備する
	プロテクト	ガード率60%	「ダブレット」か「防護服」か「バットケープ」か「ブレードアトラクター」を装備する
	斬属性インタラプト	対空、ガード不可	「剣の女王」か「剣の女王+1」か「魔人の短剣」か「魔人の短剣+1」を装備する
	ー	対空	「竜鱗の宝剣」か「竜鱗の宝剣+1」か「ホークウインド」か「ガラティーン」を装備する
	ー	マヒ25%、メカマヒ50%	「ビルキース」か「ビルキース+1」か「バーサーカーの斧」か「バーサーカーの斧+1」を装備する
	ー	マヒ50%、メカマヒ50%、バンプ1	「魔王の斧」か「天地開闢」か「真・天地開闢」か「オブシダンソード」を装備する
	ー	対空、暗闇50%、リザーブ解除	「竜鱗の剣」か「エスパーダロペラ」か「マスカレイド」か「青の剣」を装備する
	ー	対空、暗闇100%、リザーブ解除	「デイブレード」か「デイブレード+1」か「デイブレード+2」を装備する
	ー	スタン50%、メカスタン75%	「七星剣」か「ジュワユース」か「鬼神刀」か「鬼神刀+1」を装備する
	ー	ー	「ムーンライト」か「ムーンライト+1」か「ムーンライト+2」か「青龍偃月刀」を装備する
	ー	バンプ3、防御力無効	「王者の剣」か「レフィカール」か「真レフィカール」か「アルビオンソード」を装備する
	ー	ー	メカボディ「ヴァージニア」に換装する(※)
	ー	対空、メカスタン50%	メカボディ「ムーバー」に換装する(※)。サラーブが最初から習得
	ー	対空	メカボディ「バトルタンク」に換装する(※)。ゴールド主任が最初から習得
	ー	対空	メカボディ「シャンクス」に換装する(※)。BX10-EXが最初から習得
	ー	対空、リザーブ解除	「ブラックイーグル」か「ブラックイーグルSP」か「ブラックイーグルSP2」か「魔投タスラム」を装備する

▶メカ技続き

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
射撃メカ技	重水砲	2	2	2	2	2	28	29	30	31	32	7	39	109	224	単	冷	技術力、集中力	2	95%	−1
	オンボロ鉄砲	1	1	1	1	1	15	16	17	18	19	7	42	116	240	単	冷	技術力、集中力	0	55%	0
	AI射撃	1	1	1	1	1	21	22	23	24	25	7	42	116	240	単	突	知力、集中力	1	95%	2
	支援狙撃	2	2	2	2	2	29	30	31	32	33	7	39	109	224	他者(味方)	突	知力、集中力	0	95%	0
	スパークリングミスト	2	2	2	2	2	12	13	14	15	16	7	39	109	224	全	冷、雷	技術力、集中力	3	95%	1
	ヘッジホグシステム	3	3	3	3	3	61	62	63	65	67	6	36	101	208	単	熱	技術力、集中力	1	95%	−3
	ビット	2	2	2	2	2	43	44	45	46	48	7	39	109	224	単	突	知力、集中力	1	95%	0
	かわせない銃弾	3	3	3	3	3	33	34	35	36	37	6	36	101	208	単	突	知力、集中力	3	95%	−1
	周回射撃	3	3	3	3	3	18	19	20	21	22	6	36	101	208	全	突	技術力、集中力	2	95%	0
	強制冷却	4	4	4	4	4	40	41	42	43	45	6	33	93	192	単	冷	技術力、集中力	2	95%	−1
	氷結弾	2	2	2	2	2	27	28	29	30	31	7	39	109	224	単	冷	技術力、集中力	2	95%	0
	論理爆弾	5	5	5	5	5	42	43	44	45	47	5	31	85	176	単	雷	知力、集中力	3	95%	1
	火器連射	5	5	5	5	5	61	62	63	65	67	5	31	85	176	全ランダム	熱	技術力、集中力	3	95%	−2
	リボルバーランチャー	4	4	4	4	4	51	52	53	55	57	6	33	93	192	全ランダム	突	技術力、集中力	3	95%	2
	ヘビーマシンガン	4	4	4	4	4	21	22	23	24	25	6	33	93	192	全	雷	技術力、集中力	2	95%	1
	弾道ミサイル	6	6	6	6	6	30	31	32	33	34	5	28	77	160	全	熱	知力、集中力	4	95%	−3
	人工降雹	5	5	5	5	5	26	27	28	29	30	5	31	85	176	全	冷	知力、集中力	3	95%	0
	破壊光線	7	7	7	7	7	69	70	71	73	75	4	25	70	144	単	雷	技術力、集中力	3	95%	−4
補助メカ技	強化装置	1	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	1
	強化装置改	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	2
	防護装置	1	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	−1
	防護装置改	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	−2
	加速装置	1	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	4
	加速装置改	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	5
	減速装置	1	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	−4
	減速装置改	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	−5
	修理装置	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	0
	修理装置改	1	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	単(味方)	−	−	−	100%	3
	光学迷彩	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	−2
	光学迷彩改	1	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	2
	自己防衛プログラム	1	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	1
	自己防衛プログラム改	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	−1
	金剛プログラム	5	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	−4
	金剛プログラム改	3	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	−2
	セーフティ解除	1	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	−1
	セーフティ解除改	2	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	−	自分	−	−	−	100%	−2

術

分類	名前	ランクごとのBPコスト					ランクごとの威力					ランクアップ必要回数				対象	属性	影響能力値	連携範囲	命中率	行動順補正
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	2	3	4	5						
木行	グラビティバインド	2	2	2	2	2	40	42	44	46	49	4	14	39	80	単	打、雷	知力、集中力	4	100%	2
	エアウォール	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	1	6	−	−	単(味方)	−	知力、集中力	−	100%	4
	天雷	3	3	3	3	3	78	80	83	86	89	3	13	36	74	全ランダム	雷	知力、集中力	5	100%	0
	ミラーシェイド	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	1	6	−	−	単(味方)	−	知力、集中力	−	100%	2
	カオスディザスター	4	4	4	4	4	55	57	59	62	65	3	12	33	69	単	熱、冷	知力、集中力	5	100%	3
火行	太陽光線	2	2	2	2	2	42	44	46	48	51	4	14	39	80	単	熱	知力、集中力	5	100%	0
	魂の歌	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	1	6	−	−	全(味方)	−	知力、集中力	−	100%	3
	超風	4	4	4	4	4	41	43	45	47	50	3	12	33	69	全	熱	知力、集中力	7	100%	−1
	覚醒	4	3	2	−	−	−	−	−	−	−	1	6	−	−	自分	−	知力、集中力	−	100%	0
	焼殺	4	4	4	4	4	84	86	89	92	96	3	12	33	69	単	熱	知力、集中力	4	100%	2
土行	呪縛	2	2	2	2	2	33	35	37	39	41	4	14	39	80	単	無	知力、集中力	4	100%	−1
	ディレイオーダー	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	3	6	−	−	単	−	知力、集中力	−	100%	2
	超重力	4	4	4	4	4	37	39	41	43	45	3	12	33	69	全	打	知力、集中力	5	100%	−1
	アースウォール	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	1	6	−	−	全(味方)	−	知力、集中力	−	100%	0
	デブリスフロー	4	4	4	4	4	30	32	34	36	38	3	12	33	69	全	打	知力、集中力	5	100%	−1
金行	ブラッドフリーズ	2	2	2	2	2	41	43	45	47	50	4	14	39	80	単	冷	知力、集中力	5	100%	0
	マジカルハーモニー	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	1	6	−	−	単(味方)	−	知力、集中力	−	100%	2
	ヴァーミリオンサンズ	4	4	4	4	4	39	41	43	45	47	3	12	33	69	全	熱	知力、集中力	5	100%	1
	マジックブレス	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	1	6	−	−	自分	−	知力、集中力	−	100%	0
	塔	5	5	5	5	5	52	54	56	59	62	3	11	30	63	全	雷	知力、集中力	7	100%	0
水行	激痛	2	2	2	2	2	40	42	44	46	49	4	14	39	80	単	斬	知力、集中力	4	100%	1
	浄化の水	3	2	1	−	−	−	−	−	−	−	1	6	−	−	全(味方)	−	知力、集中力	−	100%	3
	ウォータスフィア	3	3	3	3	3	51	53	55	58	61	3	13	36	74	単	冷	知力、集中力	3	100%	1
	クイックタイム	4	3	3	−	−	−	−	−	−	−	1	6	−	−	全(味方)	−	知力、集中力	−	100%	4
	吹雪	5	5	5	5	5	50	52	54	57	60	3	11	30	63	全	冷	知力、集中力	5	100%	1

術習得に関する計算式(使う術と同じ五行レベルが1以上であることが前提となる)

術習得レベル(※1)＝キャラクターの術スキルLv÷2＋キャラクターの五行レベル(※2)÷3＋キャラクターの知力÷10－キャラクターの術の習得数(※3)÷5

※1：端数切り上げ。　※2：使う術と同じ五行が適応される。　※3：五行の術の総数。

リザーブ	効果	習得条件
ー	対空、リザーブ解除	「グリムホルン」か「グリムホルン＋1」か「グリムホルン＋2」か「デュエルガン」を装備する
ー	対空、リザーブ解除、防御力無効	「年代物の銃」か「古いラッパ銃」か「錆びた機関銃」か「壊れかけの機関銃」を装備する
ー	対空、挑発、リザーブ解除	「魔銃」か「魔銃＋1」か「禅銃」か「禅銃＋1」を装備する
フォロー	対空、リザーブ解除	「プリンセスガード」か「プリンセスガード＋1」か「魔銃弐式」か「狙撃用手袋」を装備する
ー	対空、すばやさ－8%	「サーペント」か「サーペント＋1」か「サーペント＋2」か「サーペント＋3」を装備する
カウンター	対空、ガード不可	「ブラスターガン」か「ブラスターガン＋1」か「ブラスターガン＋2」か「ブラスターガン＋3」を装備する
突属性インタラプト	対空、ガード不可、リザーブ解除	「電磁放射銃」か「電磁放射銃＋1」か「電磁放射銃＋2」か「スター・キング」を装備する
ー	対空、リザーブ解除	「アグニゼロ」か「アグニハート」か「アグニハート＋1」か「アグニハート＋2」を装備する
ー	対空	「セイバー機関銃」か「セイバー機関銃＋1」か「スキャッター」か「スキャッター＋1」を装備する
ー	対空、ヘイト消去、リザーブ解除	「ペンドラゴン」か「ペンドラゴン＋1」か「ペンドラゴン＋2」か「シルバーリリィ」を装備する
ー	対空、ヘイト消去、リザーブ解除	「ブランダーガン」か「ブランダーガン＋1」か「ブランダーガン＋2」か「クイーンズスピーチ」を装備する
ー	メカ特効、対空、メカマヒ50%、リザーブ解除	「ヴェクターレイ」か「ヴェクターレイ＋1」か「エグゼクター」か「レムリア」を装備する
ー	対空	「ストーカー」か「ストーカー＋1」か「ストーカー＋2」か「ストーカー＋3」を装備する
ー	対空	「ハイペリオン」か「ハイペリオン＋1」か「ハイペリオン＋2」か「ハイペリオン＋3」を装備する
ー	対空、スタン25%、メカスタン50%	「ヘカトン重機関銃」か「ヘカトン重機関銃＋1」か「ヘカトン重機関銃+2」か「ヘカトン重機関銃+3」を装備する
ー	対空	「ファイアトラッパー」か「ファイアトラッパー＋1」か「ファイアトラッパー+2」か「ファイアトラッパー+3」を装備する
ー	対空	「ヒュドラ」か「ヒュドラ+1」か「ヒュドラ+2」か「ヒュドラ+3」を装備する
ー	対空、リザーブ解除	「ノーマーム」か「真ノーマーム」か「フォトンシューター」か「フォトンシューター＋1」を装備する
ー	攻撃力＋10%、メカにのみ有効	「戦羽織」か「レザージャケット」か「バトルジャケット」か「ビーストレザー」を装備する
ー	攻撃力＋20%、メカにのみ有効	「エンペラージャケット＋1」か「スネークレザー＋1」か「グリムレザー＋1」か「化学防護服＋1」を装備する
ー	防御力＋10%、メカにのみ有効	「スーツ」か「兵士の鎧」か「ブリガンディ」か「強化装甲」を装備する
ー	防御力＋20%、メカにのみ有効	「ロードメイル＋1」か「星辰の鎧＋1」か「銅のお守り＋1」か「玄象＋1」を装備する
ー	すばやさ＋8%、メカにのみ有効	「木靴」か「革のブーツ」か「ラバーソウル」か「疾風の靴」を装備する
ー	すばやさ＋16%、メカにのみ有効	「サバトン＋1」か「ガロッシュ＋1」か「シルバーブーツ＋1」か「ジャングルブーツ＋1」を装備する
ー	すばやさ－8%、メカにのみ有効	「古びた小手」か「ナックルカバー」か「ガントレット」か「ヴァンブレイス」を装備する
ー	すばやさ－16%、メカにのみ有効	「サイバーグラブ＋1」か「怪力手袋＋1」か「トロンプ・ルイユ＋1」か「術者呪いの手袋＋1」を装備する
ー	メカ異常を回復、メカにのみ有効	「フード」か「骨兜」か「サレット」か「シルクハット」を装備する
ー	メカ異常を回復、メカにのみ有効	「バードメット＋1」か「コックスコーム＋1」か「巨樹の花冠＋1」か「珠のお守り＋1」を装備する
ー	敵のターゲットから外れる	「ローブ」か「月影のローブ」か「コート」か「ファンシーコート」を装備する
ー	敵のターゲットから外れる	「宵闇のローブ＋1」か「湖水のローブ＋1」か「天狗の隠れ蓑」か「迷彩服」を装備する
ー	メカ異常を6ターン無効化	「北風のマント」か「花のお守り」か「眼帯」か「クリーニングチケット」を装備する
ー	メカ異常を12ターン無効化	「北風のマント＋1」か「太陽のマント＋1」か「花のお守り＋1」か「サーベラスリング＋1」を装備する
ー	ダメージを一度だけ無効化するがメカマヒになる	「シェドムスア」か「真シェドムスア」か「コンプレッションウェア」か「勾玉」を装備する
ー	ダメージを一度だけ無効化するがメカマヒになる	「大勾玉」か「銅鏡」か「賢者の指輪」か「達人の王冠」を装備する
ー	4ターン技威力アップ、BPコスト＋1	「トレーニングウェア」か「加圧インナー」か「ログフェルヴ」か「真ログフェルヴ」を装備する
ー	5ターン技威力アップ、BPコスト＋1	「愚者の指輪」か「ライブチケット」を装備する

リザーブ	効果	習得条件
ー	詠唱1ターン、対空、スタン75%、リザーブ解除	下記の計算式で術習得レベルが5以上のときに木行術を使ってバトルに勝利する。「魔人の短剣」か「ねこハット」を装備する。ソウル「木の精霊」を付ける
ー	詠唱1ターン、15ターン状態異常無効	下記の計算式で術習得レベルが8以上のときに木行術を使ってバトルに勝利する。「風僧の金環」か「ねこグローブ」を装備する
ー	詠唱2ターン、対空、マヒ50%、メカマヒ50%、リザーブ解除	下記の計算式で術習得レベルが17以上のときに木行術を使ってバトルに勝利する。ソウル「木の大精霊」を付ける
ー	詠唱1ターン、ダメージ無効	下記の計算式で術習得レベルが23以上のときに木行術を使ってバトルに勝利する。「守衛矛」か「ポケットミラー」を装備する
ー	詠唱1ターン、対空、毒50%、暗闇50%、混乱50%、リザーブ解除	下記の計算式で術習得レベルが32以上のときに木行術を使ってバトルに勝利する。ソウル「木の神霊」を付ける
ー	詠唱1ターン、魔族特効、対空、リザーブ解除	下記の計算式で術習得レベルが5以上のときに火行術を使ってバトルに勝利する。「炎のロッド」か「またたびチャーム」を装備する。ソウル「火の精霊」を付ける
ー	詠唱1ターン、攻撃力＋10%、ヘイト消去	下記の計算式で術習得レベルが10以上のときに火行術を使ってバトルに勝利する。「冥槍マリストリク」か「肉球シューズ」を装備する
ー	詠唱2ターン、対空	下記の計算式で術習得レベルが16以上のときに火行術を使ってバトルに勝利する。「桃源郷」を装備する。ソウル「火の大精霊」を付ける
ー	詠唱1ターン、4ターン技威力アップ	下記の計算式で術習得レベルが24以上のときに火行術を使ってバトルに勝利する
ー	詠唱2ターン、対空、即死50%、攻撃力－20%、ガード不可	下記の計算式で術習得レベルが33以上のときに火行術を使ってバトルに勝利する。「レーヴァテイン」を装備する。ソウル「火の神霊」を付ける
ー	詠唱1ターン、対空、マヒ75%、リザーブ解除	下記の計算式で術習得レベルが5以上のときに土行術を使ってバトルに勝利する。「くすんだ長剣」か「ねこシュシュ」を装備する
ー	詠唱1ターン、対空、詠唱延長100%、すばやさ－24%、リザーブ解除	下記の計算式で術習得レベルが8以上のときに土行術を使ってバトルに勝利する。「森僧の環」か「ねこの靴下」を装備する
ー	詠唱2ターン、対空、BP－1	下記の計算式で術習得レベルが17以上のときに土行術を使ってバトルに勝利する。「メガラニカ」を装備する
ー	詠唱1ターン、防御力＋10%	下記の計算式で術習得レベルが22以上のときに土行術を使ってバトルに勝利する。「大地の剣」か「大地の剣＋1」を装備する
ー	詠唱1ターン、対空、防御力－10%、ガード不可	下記の計算式で術習得レベルが32以上のときに土行術を使ってバトルに勝利する
ー	詠唱1ターン、対空、スタン50%、リザーブ解除	アメイヤ編で習得する
ー	詠唱1ターン、連携範囲拡張2マス	アメイヤ編で習得する
ー	詠唱2ターン、対空、暗闇75%	アメイヤ編で習得する
ー	詠唱1ターン、BPコスト－2	アメイヤ編で習得する
ー	詠唱2ターン、対空、術力－20%、ガード不可	アメイヤ編で習得する
ー	詠唱1ターン、対空、毒75%、リザーブ解除	下記の計算式で術習得レベルが5以上のときに水行術を使ってバトルに勝利する。「シルバーリリィ」か「ねこの魔除け鈴」を装備する。ソウル「水の精霊」を付ける
ー	詠唱1ターン、状態異常回復	下記の計算式で術習得レベルが9以上のときに水行術を使ってバトルに勝利する。「水僧の耳環」か「ねこ耳マフラー」を装備する
ー	詠唱1ターン、対空、特殊効果解除、ガード不可、リザーブ解除	下記の計算式で術習得レベルが16以上のときに水行術を使ってバトルに勝利する。「剣の女王」か「剣の女王＋1」を装備する。ソウル「水の大精霊」を付ける
ー	詠唱2ターン（ランク3のときは1ターン）、すばやさ＋8%、BP＋2	下記の計算式で術習得レベルが21以上のときに水行術を使ってバトルに勝利する。「青龍偃月刀」か「青龍偃月刀＋1」を装備する
ー	詠唱2ターン、対空、すばやさ－8%	下記の計算式で術習得レベルが34以上のときに水行術を使ってバトルに勝利する。「アイスソード」か「アイスソード＋1」を装備する。ソウル「水の神霊」を付ける

陣形データ

バトルで組む陣形のデータを掲載。陣形によって初期BPや増え方が異なり、同じ陣形でも配置位置で効果が異なる場合もある。バトルメンバーの得手不得手や戦う敵に合わせて最適なものを選ぼう。

陣形データの見方



❶リーファイト　所持キャラクター❸堂 綱紀、水民アティハナ

BP ❹期5／最大10　BP増加条件❺ーンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果					
位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
❶	200	0	0%	0%	防御の次のターンは素早さ40アップ
❷	200	0	0%	0%	防❻次のターンは素早さ40アップ
❸	200	0	0%	0%	防御の次のターンは素早さ40アップ
❹	200	0	0%	0%	防御の次のターンは素早さ40アップ
❺	200	0	0%	0%	防御の次のターンは素早さ40アップ

❶名前
陣形の名称。データの並びはゲーム中準拠になっている

❷陣形の配置
陣形の配置。数字は❻「位置による補正と効果」と対応しており、特定の位置に配置したキャラクターは狙われやすさ、素早さ、攻撃力、防御力に補正があり、特定効果を得られることがある

❸所持
その陣形を所持しているキャラクター。覚えていない陣形を所持しているキャラクターを仲間にすると、その陣形が使用可能になる。なお「連携陣」はどの主人公を選んでも最初から使用可能となっている

❹BP
その陣形を選択したときの初期BPと最大BPの値。BPは❺「BP増加条件」に書かれた条件を満たすと増えていく。ただし最大BPに書かれた数値を超えることはない

❺BP増加条件
BPが増えていく条件。記載された条件を満たすたびに、最大値になるまでBPが増えていく。ただし「拡散陣」は減ることもあるため、その条件も記載している

❻位置による補正と効果
位置による受けられる狙われやすさ、素早さ補正、攻撃補正、防御補正、特殊効果の値。各項目の意味は以下のとおり

- **位置**……………………キャラクターの位置。数字は❶「陣形の配置」に対応している
- **狙われやすさ**………キャラクターの狙われやすさの補正。数値が高いほど敵に狙われる可能性が高くなる
- **素早さ補正**…………キャラクターの素早さの補正。数値が高いほどバトルで行動順が早くなりやすい
- **攻撃補正**……………キャラクターの攻撃力の補正。数値が高いほど与えるダメージが大きくなりやすい
- **防御補正**……………キャラクターの防御力の補正。数値が高いほど受けるダメージが小さくなりやすい
- **特殊効果**……………使用する技や術のBPコストが下がる、状態異常の耐性アップ、特定の行動をした次のターンに受けられる効果など、その位置にのみ発生する特殊な効果を記載している



フリーファイト

所持キャラクター　御堂 綱紀、水民アティハナ

BP　初期5／最大10　BP増加条件　ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果					
位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
❶	200	0	0%	0%	防御の次のターンは素早さ40アップ
❷	200	0	0%	0%	防御の次のターンは素早さ40アップ
❸	200	0	0%	0%	防御の次のターンは素早さ40アップ
❹	200	0	0%	0%	防御の次のターンは素早さ40アップ
❺	200	0	0%	0%	防御の次のターンは素早さ40アップ



連携陣

所持キャラクター　最初から所持

BP　初期4／最大10　BP増加条件　ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果					
位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
❶	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト－1
❷	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト－1
❸	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト－1
❹	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト－1
❺	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト－1



連破陣

所持キャラクター：ヒス、サイモン

BP：初期4／最大10　BP増加条件：連携すると1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
2	0	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
3	0	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
4	0	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
5	0	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3



拡散陣

所持キャラクター：コマチ、若 七緒実

BP：初期4／最大12　BP増加条件：ターンごとに3ずつ増加。連携発生時は初期値に戻る

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	50	10	+20%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
2	50	10	+20%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
3	50	10	+20%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
4	50	10	+20%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
5	50	10	+20%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3



虎穴陣

所持キャラクター：スクネ、BX10-EX

BP：初期3／最大11　BP増加条件：ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	−30%	+35%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
2	0	0	−30%	+35%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
3	0	0	−30%	+35%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
4	0	0	−30%	+35%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
5	0	0	−30%	+35%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1



インペリアルクロス

所持キャラクター：シウグナス、最終皇帝

BP：初期5／最大9　BP増加条件：ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	100	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
2	50	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
3	50	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
4	50	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
5	0	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3



デザートランス

所持キャラクター：ロロ、戦士

BP：初期5／最大8　BP増加条件：ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	300	0	0%	+50%	−
2	0	0	0%	−20%	連携の次のターンはBPコスト−1
3	0	0	0%	−20%	連携の次のターンはBPコスト−1
4	0	0	0%	−20%	連携の次のターンはBPコスト−1
5	0	0	0%	−20%	連携の次のターンはBPコスト−1



龍陣

所持キャラクター：王者、イーヴァル

BP：初期4／最大10　BP増加条件：ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	40	0%	0%	技のBPコスト−1
2	0	30	0%	0%	麻痺耐性がアップ
3	0	20	0%	0%	麻痺耐性がアップ
4	0	10	0%	0%	麻痺耐性がアップ
5	0	0	0%	0%	麻痺耐性がアップ



プロセッション

所持キャラクター：将軍、ミャオ

BP：初期5／最大10　BP増加条件：ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	0%	0%	防御の次のターンは素早さ80アップ
2	0	−10	0%	0%	防御の次のターンは素早さ80アップ
3	0	−20	0%	0%	防御の次のターンは素早さ80アップ
4	0	−30	0%	0%	防御の次のターンは素早さ80アップ
5	0	−40	0%	0%	防御の次のターンは素早さ80アップ



剣秤陣

所持キャラクター	哲人、グルマン
BP	初期5／最大10
BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	0%	0%	技のBPコスト−1
2	0	0	0%	0%	暗闇耐性がアップ
3	0	0	0%	0%	暗闇耐性がアップ
4	0	0	0%	0%	暗闇耐性がアップ
5	0	0	0%	0%	暗闇耐性がアップ



ウォークライ

所持キャラクター	ムサシ、吟遊詩人
BP	初期5／最大10
BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	0%	0%	技のBPコスト−1
2	0	0	0%	0%	スタン耐性がアップ
3	0	0	0%	0%	スタン耐性がアップ
4	0	0	0%	0%	スタン耐性がアップ
5	0	0	0%	0%	スタン耐性がアップ



ハンターシフト

所持キャラクター	フォルミナ フランクリン、プロフェッサー
BP	初期5／最大10
BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	0%	0%	毒耐性がアップ
2	0	0	0%	0%	毒耐性がアップ
3	0	0	0%	0%	毒耐性がアップ
4	0	0	0%	0%	毒耐性がアップ
5	0	0	0%	0%	技のBPコスト−1



ブラストストーム

所持キャラクター	コンスタンティン、イマクー
BP	初期5／最大10
BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	0%	0%	悪臭耐性がアップ
2	0	0	0%	0%	悪臭耐性がアップ
3	0	0	0%	0%	悪臭耐性がアップ
4	0	0	0%	0%	悪臭耐性がアップ
5	0	0	0%	0%	技のBPコスト−1



サーバントガード

所持キャラクター	加藤 忍
BP	初期4／最大9
BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	50	0	0%	0%	リザーブ技のBPコスト−1
2	0	0	+10%	0%	術のBPコスト−1
3	0	0	0%	0%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
4	0	0	0%	0%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
5	0	0	0%	0%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1



パワーレイズ

所持キャラクター	アメイヤ アシュリン、森民イルバス
BP	初期4／最大10
BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	50	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
2	50	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
3	50	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
4	50	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
5	0	0	+15%	+20%	術のBPコスト−2



両翼陣

所持キャラクター	ボウ、案山子
BP	初期5／最大10
BP増加条件	連携すると1ずつ増加

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	30	0%	0%	対空(飛行敵に攻撃が当たりやすくなる)の効果
2	0	30	0%	0%	対空(飛行敵に攻撃が当たりやすくなる)の効果
3	0	0	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
4	0	−30	0%	0%	対空(飛行敵に攻撃が当たりやすくなる)の効果
5	0	−30	0%	0%	対空(飛行敵に攻撃が当たりやすくなる)の効果



背水陣

所持キャラクター	人斬、ブラー

BP	初期4／最大11	BP増加条件	連携すると1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	−50	−10%	+20%	リザーブ技のBPコスト−1
2	0	−50	−10%	+20%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
3	0	−50	−10%	+20%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
4	0	−50	−10%	+20%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
5	0	−50	−10%	+20%	リザーブ技のBPコスト−1



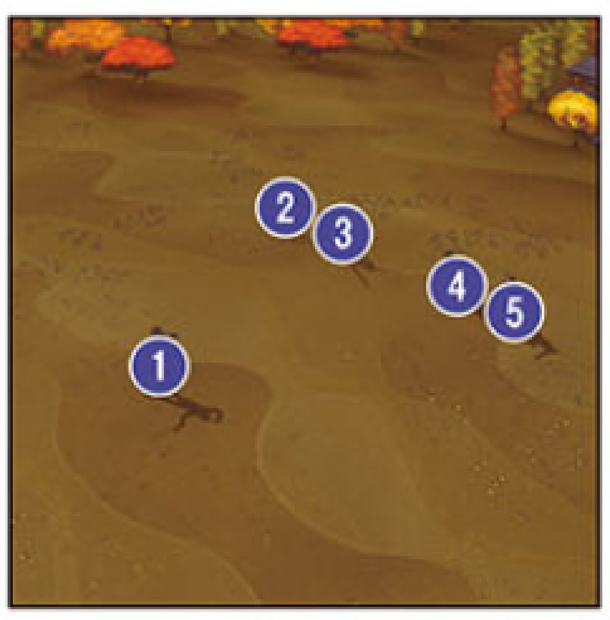
双陣形

所持キャラクター	ボーニー ブレア

BP	初期4／最大9	BP増加条件	連携すると1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1
2	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1
3	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1
4	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1
5	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1



天馬陣

所持キャラクター	風民ナホイ、ナナ

BP	初期4／最大9	BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	0%	0%	対空(飛行敵に攻撃が当たりやすくなる)の効果
2	0	0	0%	0%	石化耐性がアップ
3	0	0	0%	0%	石化耐性がアップ
4	0	0	0%	0%	石化耐性がアップ
5	0	0	0%	0%	石化耐性がアップ



リアガード

所持キャラクター	バー、ビャク

BP	初期4／最大9	BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1
2	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1
3	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1
4	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1
5	0	0	0%	+20%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1



鳳天舞の陣

所持キャラクター	豪傑、ウェンズデイ

BP	初期4／最大9	BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	0%	0%	対空(飛行敵に攻撃が当たりやすくなる)の効果
2	0	0	0%	0%	対空(飛行敵に攻撃が当たりやすくなる)の効果
3	300	−30	−50%	+50%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
4	0	0	0%	0%	対空(飛行敵に攻撃が当たりやすくなる)の効果
5	0	0	0%	0%	対空(飛行敵に攻撃が当たりやすくなる)の効果



マジカルシャワー

所持キャラクター	リタ キャリクス、グィネヴィア

BP	初期4／最大9	BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	30	20	0%	0%	対空(飛行敵に攻撃が当たりやすくなる)の効果
2	20	0	0%	0%	対空(飛行敵に攻撃が当たりやすくなる)の効果
3	30	20	0%	0%	対空(飛行敵に攻撃が当たりやすくなる)の効果
4	0	0	+10%	+20%	術のBPコスト−1
5	0	0	+10%	+20%	術のBPコスト−1



スタンドアウト

所持キャラクター	ディーヴァ ナンバー5、エミリー ブライアント

BP	初期4／最大10	BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	50	50	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
2	0	0	0%	0%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
3	0	0	0%	0%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
4	0	0	0%	0%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
5	0	0	0%	0%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1



スペキュレイション

所持キャラクター	黄の魔女ウィルマ、火民ニトラム
BP	初期4／最大8
BP増加条件	毒や敵の行動以外で敵を倒すと1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	0%	−10%	−
2	0	0	+20%	−10%	技のBPコスト−1
3	0	0	+20%	−10%	技のBPコスト−2
4	0	0	+20%	−10%	技のBPコスト−1
5	0	0	0%	−10%	−



エレメンタルパワー

所持キャラクター	ヴァッハ神(コピー)、アズーレ
BP	初期10／最大10
BP増加条件	変化しない

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	−25%	−25%	−
2	0	0	−25%	−25%	−
3	0	0	−25%	−25%	−
4	0	0	−25%	−25%	−
5	0	0	−25%	−25%	−



ブレイブライズ

所持キャラクター	ドロレス、サラープ
BP	初期4／最大12
BP増加条件	毒や敵の行動以外で敵を倒すと2ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	10	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
2	0	10	0%	0%	敵にトドメを刺した次のターンはBPコスト−3
3	0	10	0%	0%	術のBPコスト−1
4	0	10	0%	0%	防御の次のターンは素早さ40アップ
5	0	10	0%	0%	防御の次のターンは素早さ40アップ



ルージュトラップ

所持キャラクター	赤の従士、エリュテイア
BP	初期5／最大11
BP増加条件	カウンター、インタラプトを使うとBP+1

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	50	−10	0%	0%	リザーブ技のBPコスト−1
2	50	−10	0%	0%	リザーブ技のBPコスト−1
3	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1
4	0	0	0%	0%	術のBPコスト−1
5	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1



テルシオ

所持キャラクター	ボウディカー、ゴールド主任
BP	初期3／最大10
BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	10	−20	−10%	+10%	技のBPコスト−1
2	10	−20	−10%	+10%	技のBPコスト−1
3	0	−20	−10%	+10%	防御(プロテクト含む)の次のターンはBPコスト−1
4	0	−20	−10%	+10%	連携の次のターンはBPコスト−1
5	0	−20	−10%	+10%	連携の次のターンはBPコスト−1



遮断陣

所持キャラクター	キナ、刑事スピアー、ランスロット
BP	初期5／最大10
BP増加条件	ターンごとに1ずつ増加

位置による補正と効果

位置	狙われやすさ	素早さ補正	攻撃補正	防御補正	特殊効果
1	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1
2	0	0	0%	0%	連携の次のターンはBPコスト−1
3	0	0	0%	0%	混乱耐性がアップ
4	0	0	0%	0%	混乱耐性がアップ
5	0	0	0%	0%	混乱耐性がアップ

エネミーデータ

味方のキャラクターの前に立ちはだかるエネミーのデータを掲載している。種族に有効な攻撃をしたり、弱点属性を突けばダメージを与えやすいので、初めて戦うエネミーがいたときは確認しておきたい。

エネミーデータの見方



❶名前
エネミーの名称。五十音順に掲載している。同じ名前で能力値などが違う場合は、「アズーレ[1]」というように[　]を付けた本書独自の名称にしている

❷グラフィック
エネミーの見た目

❸HP
エネミーのHPの基本値。バトルランク(→P.065)によって変動する

❹種族
エネミーの種族。「獣」、「精霊」、「植物」、「爬虫類」、「水棲」、「物質」、「虫」、「有翼」、「魔族」、「元素霊」、「メカ」、「人間」、「吸血鬼」、「不明」、「配置物」の15種類

❺飛行
飛行しているエネミーは「○」、していないエネミーは「×」と記載

❻ひらめき
エネミーのひらめきレベルで、バトルメンバーが技をひらめく確率に関わる。数字が高いほど確率が高くなる

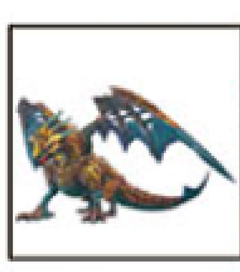
❼バトル
エネミーのバトルランク(→P.064～P.065)の最低値。出現するエネミーがランダムで選ばれる場合、味方のバトルランクが記載した数値以下では出現しない。ただし強制的に選ばれる場合は、数値以下でも出現する

❽弱点
斬属性、打属性、突属性、熱属性、冷属性、雷属性のうち、弱点となる属性を記載

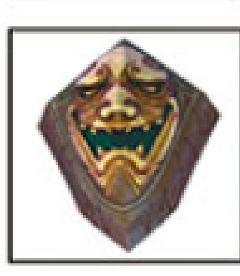
❾ソウル
エネミーを倒して勝利したときにリザルトで入手できる可能性のあるソウル

❿アイテム
エネミーを倒して勝利したときにリザルトで入手できる可能性のあるアイテム。「○○系」とある場合はP.252を参照

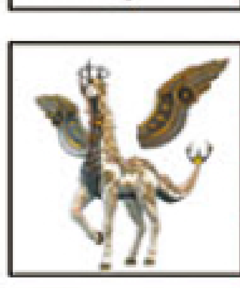
⓫モンスター技
魔具使い、モンスター、メカがエネミーを倒して魔具に吸収すると使えるようになるモンスター技。複数ある場合はいずれかが選ばれる



アースドラゴン	HP	605	種族	精霊	飛行	×	
ひらめき	5	バトル	60	弱点	打	ソウル	アースドラゴン
アイテム	竜鱗、竜鱗の剣、牙系						
モンスター技	ファングクラッシュ、グライダースパイク						



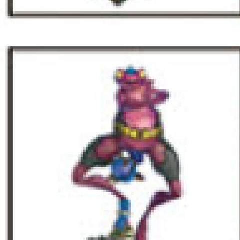
アースリンカー	HP	64	種族	不明	飛行	○	
ひらめき	0	バトル	0	弱点	雷	ソウル	ー
アイテム	土の結晶、鉄鉱石						
モンスター技	ブラスター						



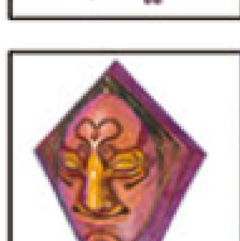
アイアン・メイデン	HP	542	種族	不明	飛行	×	
ひらめき	3	バトル	0	弱点	突	ソウル	アイアン・メイデン
アイテム	ベオウルフ、毛皮系						
モンスター技	ー						



青の災厄	HP	167	種族	元素霊	飛行	○	
ひらめき	3	バトル	0	弱点	熱、冷、雷	ソウル	災厄
アイテム	木の結晶、鉄鉱石						
モンスター技	精霊の法力						



赤ガエル	HP	101	種族	水棲	飛行	×	
ひらめき	0	バトル	0	弱点	雷	ソウル	赤ガエル
アイテム	気付珠、革のブーツ						
モンスター技	ハンマーボール、カエルコンボ						



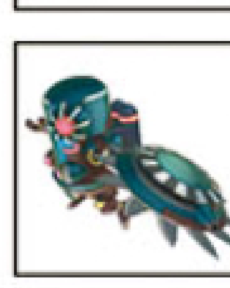
赤の災厄	HP	116	種族	元素霊	飛行	○	
ひらめき	3	バトル	0	弱点	熱、冷、雷	ソウル	災厄
アイテム	火の結晶、鉄鉱石						
モンスター技	精霊の支持						



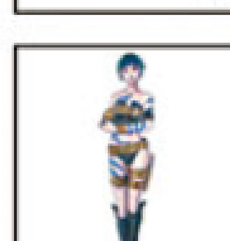
赤の従士	HP	303	種族	人間	飛行	×	
ひらめき	0	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	ククリ						
モンスター技	ー						



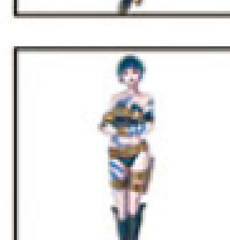
悪性種	HP	151	種族	物質	飛行	×	
ひらめき	0	バトル	0	弱点	ー	ソウル	悪性種
アイテム	ゼラチン						
モンスター技	ー						



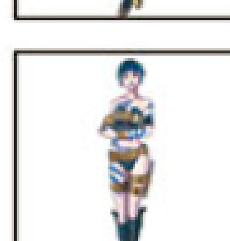
アサシンポッド	HP	215	種族	メカ	飛行	×	
ひらめき	3	バトル	0	弱点	雷	ソウル	ー
アイテム	鉄鉱石、チェーンソー						
モンスター技	ー						



アズーレ[1]	HP	403	種族	人間	飛行	×	
ひらめき	3	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	ー						
モンスター技	ー						



アズーレ[2]	HP	407	種族	人間	飛行	×	
ひらめき	5	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	シャドウダガー						
モンスター技	ー						



アズーレ[3]	HP	465	種族	人間	飛行	×	
ひらめき	3	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	シャドウダガー						
モンスター技	ー						

▶エネミーデータ続き



アスポデロス		HP	235	種族	植物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	140	弱点	斬、熱	ソウル	アスポデロス
アイテム	繊維、筒状花						
モンスター技	目つぶし花粉、スターフィクサー						



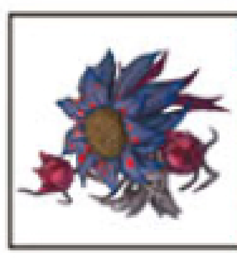
アッシュビーク		HP	116	種族	有翼	飛行	○
ひらめき	0	バトル	60	弱点	突、雷	ソウル	アッシュビーク
アイテム	翼膜						
モンスター技	インタラプトタックル、つつく						



アトラナート		HP	501	種族	虫	飛行	×
ひらめき	3	バトル	20	弱点	打	ソウル	アトラナート
アイテム	繊維、牙系						
モンスター技	スラッシュ、レッグブレイカー、滅多刺し						



アポリア		HP	909	種族	メカ	飛行	×
ひらめき	8	バトル	0	弱点	雷	ソウル	ー
アイテム	スター・キング、超合金、メカ6系						
モンスター技	ー						



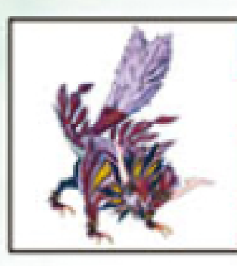
アマランス		HP	204	種族	植物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	60	弱点	斬、熱	ソウル	アマランス
アイテム	繊維、舌状花						
モンスター技	目つぶし花粉、スターフィクサー						



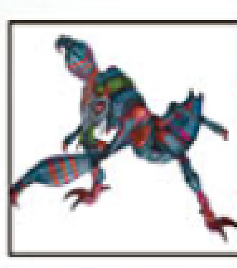
アルラウネ		HP	101	種族	植物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	アルラウネ
アイテム	繊維、叫びの根						
モンスター技	小突く						



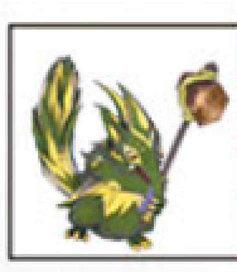
暗殺者		HP	265	種族	人間	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	シルバーリリィ						
モンスター技	ー						



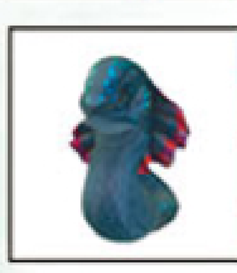
アンチアレサ		HP	572	種族	不明	飛行	○
ひらめき	5	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	疾風の靴、毛皮系						
モンスター技	ー						



アンチアント		HP	121	種族	虫	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	打	ソウル	マイナーアント
アイテム	虫の甲羅						
モンスター技	音速剣、地獄爪殺法						



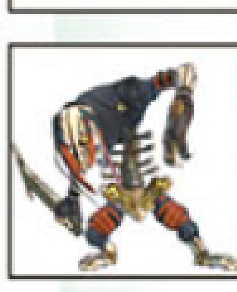
アンチイワクイ		HP	114	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	冷	ソウル	イワクイ
アイテム	毛皮、獣の斧						
モンスター技	舐め斬る、サンダースマッシュ、逆襲の牙						



アンチヴァイパー		HP	114	種族	爬虫類	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	突、冷	ソウル	ヴァイパー
アイテム	蛇革、獣の牙						
モンスター技	かみつき、かみ砕き、毒牙						



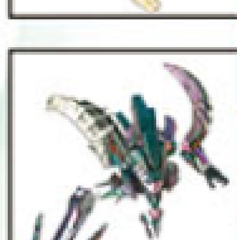
アンチウルフ		HP	181	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	冷	ソウル	人狼
アイテム	毛皮、獣の爪						
モンスター技	アーマーブレイク、ブレイクカウンター						



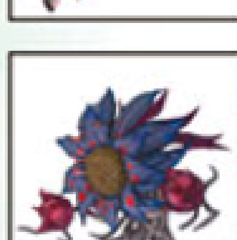
アンチスケルトン		HP	114	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	スケルトン
アイテム	獣の骨、ダブレット						
モンスター技	切り落とし、アッパースラッシュ、ソードスロウ						



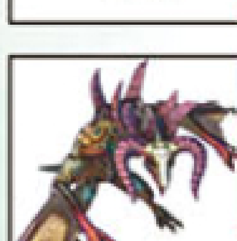
アンチドレイク		HP	303	種族	爬虫類	飛行	×
ひらめき	3	バトル	60	弱点	突、冷	ソウル	ブルードレイク
アイテム	魔獣の骨、魔獣の牙						
モンスター技	ついばみ、スポットブレス、ペインフルバイト						



アンチノミー		HP	643	種族	メカ	飛行	×
ひらめき	5	バトル	120	弱点	雷	ソウル	ー
アイテム	デュエルガン、メカ6系						
モンスター技	ー						



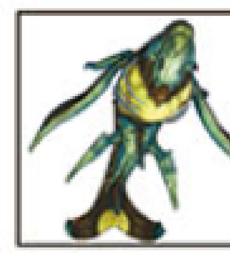
アンチフラワー		HP	303	種族	植物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	20	弱点	斬、熱	ソウル	サンフラワー
アイテム	繊維、筒状花						
モンスター技	目つぶし花粉、スターフィクサー						



アンチフレッド		HP	603	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	ー
アイテム	悪魔の血、魔人の短剣、爪系						
モンスター技	ー						



アンチボア		HP	121	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	冷	ソウル	イノシシ武者
アイテム	毛皮、獣の牙						
モンスター技	かちあげ、イノシシストライク、悪臭返し						



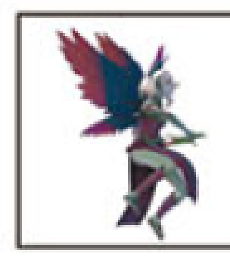
アンチホエール		HP	667	種族	不明	飛行	○
ひらめき	5	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	ケートス
アイテム	浮鯨剣、骨系						
モンスター技	ー						



アンチマンバ		HP	116	種族	有翼	飛行	○
ひらめき	0	バトル	20	弱点	突、雷	ソウル	フライマンバ
アイテム	翼膜						
モンスター技	顔面タックル、ビッグマウス、超音波						



アンチモク		HP	501	種族	植物	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	ジャンボ・モク
アイテム	ヤシの実、木材系						
モンスター技	割り込みチョップ、岩石投げ、ヤシの実爆弾						



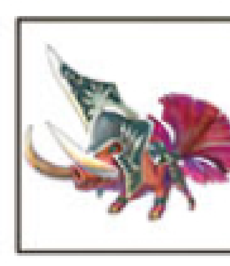
イシュタル		HP	339	種族	精霊	飛行	○
ひらめき	3	バトル	160	弱点	打	ソウル	イシュタル
アイテム	自然銀、精霊の大剣						
モンスター技	なぎ払う、みじん斬り、落月破斬						



市場のおやじ		HP	500	種族	人間	飛行	×
ひらめき	8	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	闇市チケット						
モンスター技	ー						



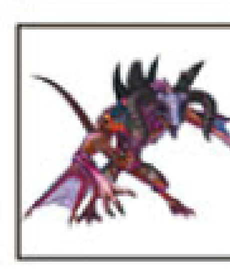
イノシシ突撃兵		HP	155	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	120	弱点	冷	ソウル	イノシシ突撃兵
アイテム	毛皮、獣の牙						
モンスター技	かちあげ、イノシシストライク、追撃悪臭						



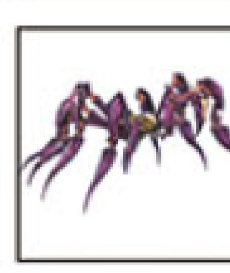
イノシシ武者		HP	101	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	冷	ソウル	イノシシ武者
アイテム	毛皮、獣の牙						
モンスター技	突進、ヒップアタック、悪臭返し						



イノシシ猟兵		HP	123	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	40	弱点	冷	ソウル	イノシシ猟兵
アイテム	毛皮、獣の牙						
モンスター技	突進、かちあげ、悪臭						



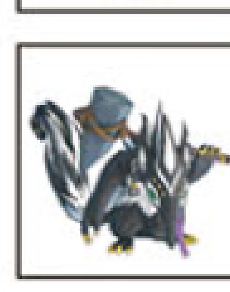
イフリート		HP	643	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	3	バトル	100	弱点	斬、熱	ソウル	イフリート
アイテム	悪魔の血、フルーレガード、爪系						
モンスター技	突く、エアリアルスラッシュ、デモンズスクラッチ						



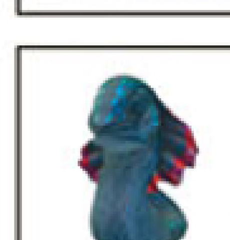
イベタム		HP	543	種族	虫	飛行	×
ひらめき	3	バトル	60	弱点	打	ソウル	ブラッドアラクニダ
アイテム	繊維、牙系						
モンスター技	スラッシュ、レッグブレイカー、滅多刺し						



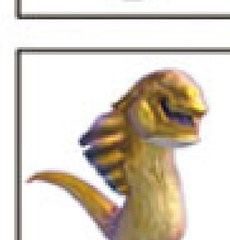
岩		HP	20	種族	配置物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	打	ソウル	ー
アイテム	石クズ						
モンスター技	ー						



イワクイ		HP	101	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	冷	ソウル	イワクイ
アイテム	毛皮、獣の斧						
モンスター技	舐め斬る、サンダースマッシュ、逆襲の牙						



陰の鎮守神		HP	80	種族	不明	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	熱、冷、雷	ソウル	陰の鎮守神
アイテム	蛇革、獣の牙						
モンスター技	ー						



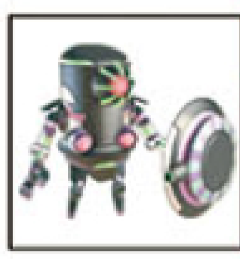
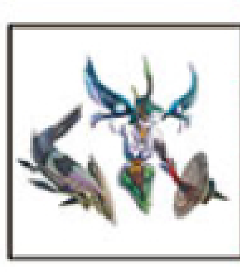
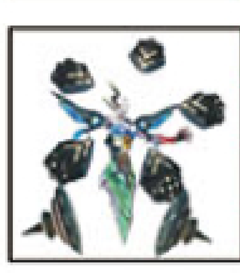
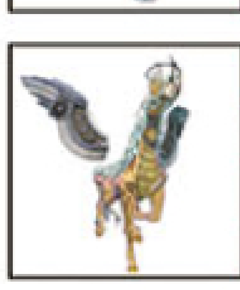
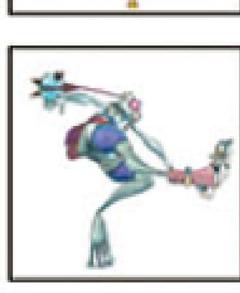
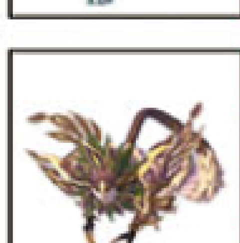
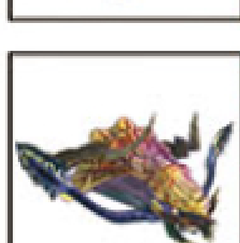
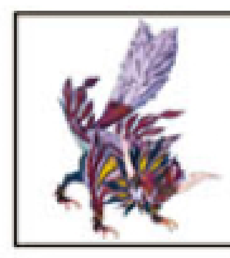
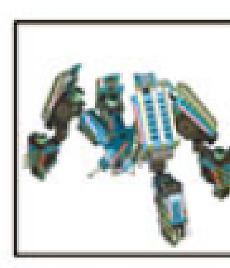
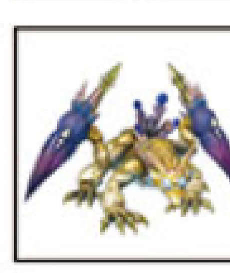
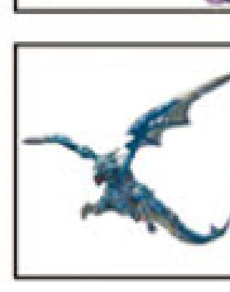
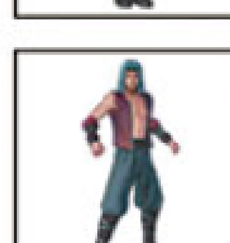
ヴァイパー		HP	101	種族	爬虫類	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	突、冷	ソウル	ヴァイパー
アイテム	蛇革、獣の牙						
モンスター技	かみつき、毒牙						



ヴァッハ神[1]		HP	609	種族	不明	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	ー						
モンスター技	ー						



ヴァッハ神[2]		HP	709	種族	不明	飛行	×
ひらめき	10	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	ー						
モンスター技	ー						

画像	名前	HP	種族	飛行	ひらめき	バトル	弱点	ソウル	アイテム	モンスター技
	ヴァニタス	155	魔族	×	0	120	斬、熱	ヴァニタス	獣の骨、ダブレット	切り落とし、ソードスロウ、死の凝視
	ヴェア	570	不明	○	5	60	―	ヴェア	疾風の靴、毛皮系	―
	ヴェアリー	610	不明	○	5	120	―	ヴェアリー	湖水のローブ、毛皮系	―
	ヴェルディグリ	645	水棲	×	5	100	雷	ヴェルディグリ	エンペラ、剣の女王、骨系	触手、墨
	ウェンフラハ	101	虫	×	0	0	打	ゴロゴロムシ	虫の甲羅	転がる、針
	ウォータリンカー	64	不明	○	0	0	打	―	水の結晶、鉄鉱石	ブラスター
	ウォーポッド	121	メカ	×	0	0	雷	―	石クズ、メカ1系	―
	宇宙カエル	121	水棲	×	0	0	雷	巨大カエル	気付珠、革のブーツ	ハンマーボール、カウンターキック、カエルコンボ
	ウッドリンカー	64	不明	○	0	0	熱	―	木の結晶、鉄鉱石	ブラスター
	生まれし苦悩[1](※)	600	不明	×	6	0	―	―	―	―
	生まれし苦悩[2](※)	600	不明	×	6	0	―	―	―	―
	ウンマ	231	爬虫類	×	3	60	突、冷	ブルードレイク	魔獣の骨、魔獣の牙	ついばみ、スポットブレス、ペインフルバイト
	エウロス	816	不明	×	8	0	突	エウロス	東方不敗、有翼人面獣系	―
	エドマ	357	水棲	×	3	120	雷	エドマ	気付珠、革のブーツ	ハンマーボール、カエルコンボ、サイクローンスクィーズ
	エファルーシェ	863	不明	○	8	200	―	エファルーシェ	ジュワユース、隕石、毛皮系	―
	エペペッケ	687	水棲	×	5	120	雷	スカウテンタクラー	エンペラ、古びた小手、骨系	触手、墨臭い、タイガーランページ
	エルダー・モク	507	植物	×	5	140	斬、熱	エルダー・モク	ヤシの実、宝珠、木材系	挟み込み、岩石投げ、ヤシの実爆弾
	エレメンタル火	116	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	エレメンタル火	火の結晶、鉄鉱石	ブラスター
	エレメンタル金	116	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	エレメンタル金	金の結晶、鉄鉱石	ブラスター
	エレメンタル水	116	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	エレメンタル水	水の結晶、鉄鉱石	ブラスター
	エレメンタル土	116	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	エレメンタル土	土の結晶、鉄鉱石	ブラスター
	エレメンタル木	116	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	エレメンタル木	木の結晶、鉄鉱石	ブラスター
	オールグール	766	不明	○	6	0	―	オールグール	火尖鎗、巨獣の毛皮、毛皮系	―
	丘はにわ	909	物質	×	10	0	―	丘はにわ	銅鏡、宝珠	体当たり、七支刀
	男海賊	70	人間	×	0	0	―	―	手斧	―
	オリハルコン骨格標本	603	メカ	×	6	0	雷	―	石2系	―
	女海賊	213	人間	×	0	0	―	―	ブロードソード	―
	カーニボア	687	爬虫類	×	5	160	突、冷	カーニボア	オブシダンソード、爪系	突きあげる、どつきまわす、ぶちかまし
	カイザーアント	155	虫	×	0	120	打	カイザーアント	虫の甲羅	地獄爪殺法、死神のカマ
	海神	707	精霊	×	8	0	打	海神	竜鱗、牙系	ファングクラッシュ、グライダースパイク
	海賊ゲルド	303	人間	×	3	0	―	―	ブランダーガン	―
	海賊ダン	405	人間	×	3	0	―	―	スキアヴォーナ	―
	海賊ビビ[1]	505	人間	×	5	0	―	―	海賊のバンダナ	―
	海賊ビビ[2]	505	不明	×	5	0	―	―	―	―

※：生まれし苦悩は主人公ごとに所持パーツが異なるため、グラフィックが異なる

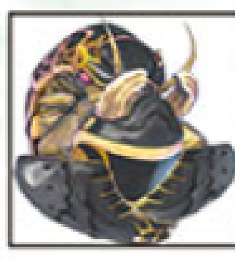
▶エネミーデータ続き



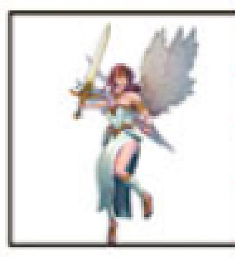
海賊ヨルゲン		HP	211	種族	人間	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	武道着						
モンスター技	－						



海賊レイフ		HP	505	種族	人間	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	レイピア						
モンスター技	－						



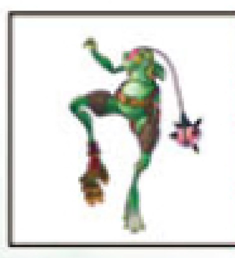
廻転虫		HP	211	種族	虫	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	打	ソウル	－
アイテム	－						
モンスター技	転がる、針						



解放者		HP	479	種族	精霊	飛行	○
ひらめき	5	バトル	0	弱点	打	ソウル	解放者
アイテム	自然銀、精霊の大剣						
モンスター技	みじん斬り、落月破斬						



カエル奇術師		HP	157	種族	水棲	飛行	×
ひらめき	0	バトル	160	弱点	雷	ソウル	カエル奇術師
アイテム	気付珠、汚れた石靴						
モンスター技	ハンマーボール、カエルコンボ、サイクローンスクィーズ						



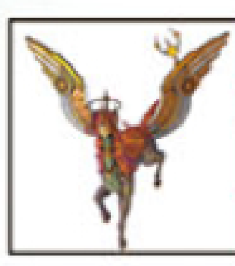
カエル戦士		HP	123	種族	水棲	飛行	×
ひらめき	0	バトル	20	弱点	雷	ソウル	カエル戦士
アイテム	気付珠、革のブーツ						
モンスター技	ハンマーボール、カウンターキック、カエルコンボ						



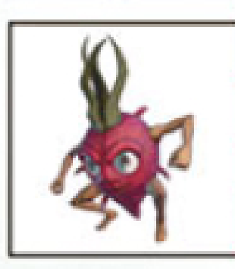
カエル闘士		HP	155	種族	水棲	飛行	×
ひらめき	0	バトル	80	弱点	雷	ソウル	カエル闘士
アイテム	気付珠、革のブーツ						
モンスター技	ハンマーボール、カウンターキック、カエルコンボ						



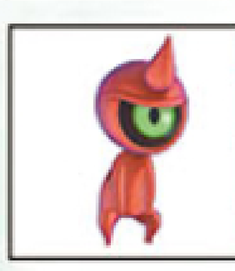
火の小精霊		HP	67	種族	元素霊	飛行	○
ひらめき	0	バトル	0	弱点	熱、冷、雷	ソウル	火の小精霊
アイテム	火の結晶、鉄鉱石						
モンスター技	ブラスター						



火の神霊		HP	818	種族	不明	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	突	ソウル	火の神霊
アイテム	冥槍マリストリク、有翼人面獣系						
モンスター技	－						



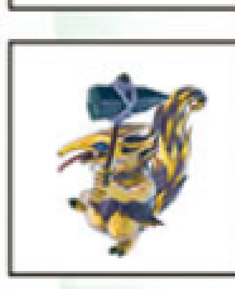
火の精霊		HP	123	種族	植物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	火の精霊
アイテム	繊維、叫びの根						
モンスター技	小突く						



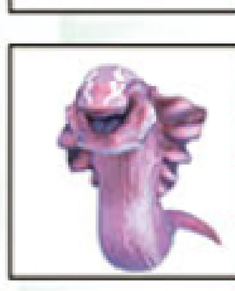
火の大精霊		HP	505	種族	物質	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	－	ソウル	火の大精霊
アイテム	ゼラチン、獣の牙						
モンスター技	不意打ち						



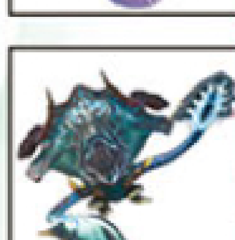
カファルジドマ		HP	610	種族	不明	飛行	○
ひらめき	5	バトル	80	弱点	斬、熱	ソウル	カファルジドマ
アイテム	ワンエイスシャイン、骨系						
モンスター技	－						



雷喰い		HP	307	種族	獣	飛行	×
ひらめき	3	バトル	120	弱点	冷	ソウル	雷喰い
アイテム	毛皮、獣の斧						
モンスター技	サンダースマッシュ、奇襲の牙、急襲の牙						



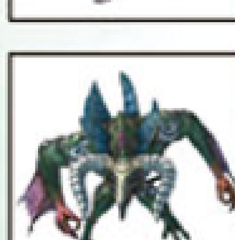
カリンパ		HP	153	種族	爬虫類	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	突、冷	ソウル	ラットラー
アイテム	蛇革、獣の牙						
モンスター技	かみつき、かみ砕き、毒牙						



ガルガンチュア		HP	909	種族	水棲	飛行	×
ひらめき	8	バトル	200	弱点	雷	ソウル	ガルガンチュア
アイテム	月下美人、巨獣の骨、骨系						
モンスター技	墨臭い、タイガーランページ						



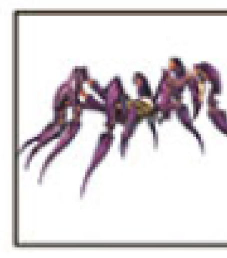
ガルゲンメンライン		HP	123	種族	植物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	40	弱点	斬、熱	ソウル	ガルゲンメンライン
アイテム	繊維、叫びの根						
モンスター技	小突く、花粉						



カルコプリーナ		HP	685	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	3	バトル	140	弱点	斬、熱	ソウル	カルコプリーナ
アイテム	悪魔の血、フルーレガード、爪系						
モンスター技	エアリアルスラッシュ、クロススラッシュ、デモンズスクラッチ						



カン=ケルゥ[1]		HP	603	種族	水棲	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	雷	ソウル	カン=ケルゥ
アイテム	エンペラ、剣の女王、骨系						
モンスター技	墨						



カン=ケルゥ[2]		HP	603	種族	虫	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	打	ソウル	カン=ケルゥ
アイテム	繊維、牙系						
モンスター技	滅多刺し						



監視員[1]		HP	351	種族	人間	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	アイマスク						
モンスター技	－						



監視員[2]		HP	607	種族	人間	飛行	×
ひらめき	6	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	銀時計						
モンスター技	－						



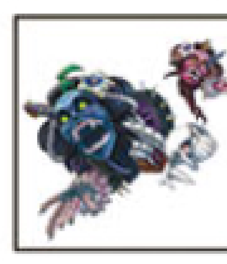
ガンパンサー		HP	231	種族	メカ	飛行	×
ひらめき	3	バトル	80	弱点	雷	ソウル	－
アイテム	石クズ、鉄鉱石、メカ3系						
モンスター技	－						



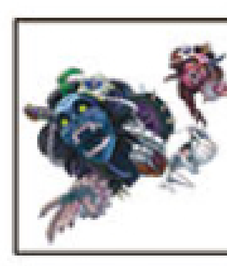
飢餓粘菌[1]		HP	103	種族	物質	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	－	ソウル	粘菌
アイテム	ゼラチン、ゴールデンバウム系						
モンスター技	粘液						



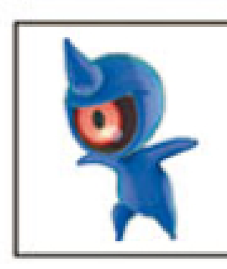
飢餓粘菌[2]		HP	123	種族	物質	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	－	ソウル	粘菌
アイテム	ゼラチン、追撃剣、ゴールデンバウム系						
モンスター技	粘液						



機人・狂恋フレッド		HP	503	種族	不明	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	斬	ソウル	－
アイテム	羽かんざし、古刀、霊機系						
モンスター技	－						



機人・妄執フレッド		HP	503	種族	不明	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	雷	ソウル	－
アイテム	花冠、プリンセスガード、霊機系						
モンスター技	－						



寄生種		HP	151	種族	物質	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	－	ソウル	寄生種
アイテム	ゼラチン、獣の牙						
モンスター技	溶かす、マヒパンチ、不意打ち						



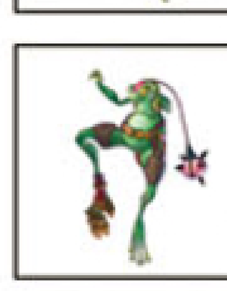
黄の災厄		HP	202	種族	元素霊	飛行	○
ひらめき	3	バトル	0	弱点	熱、冷、雷	ソウル	災厄
アイテム	土の結晶、鉄鉱石						
モンスター技	精霊の法力						



木箱		HP	5	種族	配置物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	すべて	ソウル	－
アイテム	木箱系						
モンスター技	－						



巨鯨の僕		HP	153	種族	水棲	飛行	×
ひらめき	3	バトル	80	弱点	雷	ソウル	巨鯨の僕
アイテム	気付珠、革のブーツ						
モンスター技	ハンマーボール						



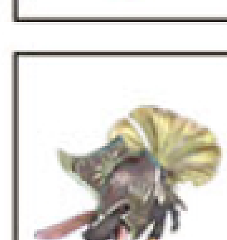
巨大カエル		HP	127	種族	水棲	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	雷	ソウル	巨大カエル
アイテム	気付珠、革のブーツ						
モンスター技	ハンマーボール、カウンターキック、カエルコンボ						



金の小精霊		HP	67	種族	元素霊	飛行	○
ひらめき	0	バトル	0	弱点	熱、冷、雷	ソウル	金の小精霊
アイテム	金の結晶、鉄鉱石						
モンスター技	ブラスター						



金の神霊		HP	863	種族	不明	飛行	○
ひらめき	8	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	金の神霊
アイテム	浮鯨剣、骨系						
モンスター技	－						



金の精霊		HP	123	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	冷	ソウル	金の精霊
アイテム	毛皮、獣の牙						
モンスター技	突進、イノシシストライク						



金の大精霊		HP	505	種族	物質	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	ー	ソウル	金の大精霊
アイテム	ゼラチン、ゴールデンバウム系						
モンスター技	粘液						



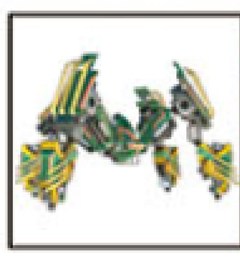
クィススタティアム		HP	503	種族	人間	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	宝珠						
モンスター技	ー						



クラーケン		HP	603	種族	水棲	飛行	×
ひらめき	5	バトル	40	弱点	雷	ソウル	クラーケン
アイテム	エンペラ、古びた小手、骨系						
モンスター技	触手、墨						



グラスマッシャー		HP	123	種族	虫	飛行	×
ひらめき	0	バトル	40	弱点	打	ソウル	グラスマッシャー
アイテム	虫の甲羅						
モンスター技	転がる、針、ゴロゴロアタック						



クリープラッツ		HP	405	種族	メカ	飛行	×
ひらめき	3	バトル	140	弱点	雷	ソウル	ー
アイテム	石クズ、鉄鉱石、メカ4系						
モンスター技	ー						



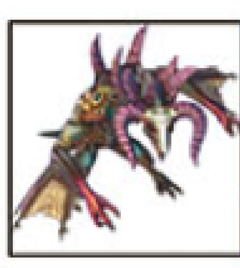
クレイジー・サン		HP	147	種族	有翼	飛行	○
ひらめき	0	バトル	120	弱点	突、雷	ソウル	クレイジー・サン
アイテム	翼膜、宝珠						
モンスター技	顔面タックル、ビッグマウス						



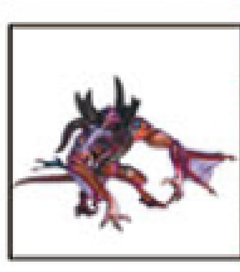
黒の災厄		HP	97	種族	元素霊	飛行	○
ひらめき	3	バトル	0	弱点	熱、冷、雷	ソウル	災厄
アイテム	水の結晶、鉄鉱石						
モンスター技	精霊の支持						



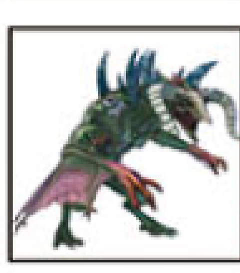
ケートス		HP	570	種族	不明	飛行	○
ひらめき	5	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	ケートス
アイテム	浮鯨剣、骨系						
モンスター技	ー						



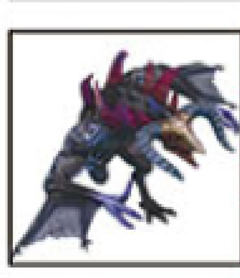
結界の邪霊[1]		HP	509	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	パワーデビル
アイテム	悪魔の血、フルーレガード、爪系						
モンスター技	エアリアルスラッシュ						



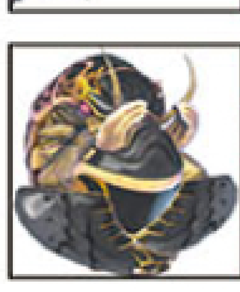
結界の邪霊[2]		HP	509	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	イフリート
アイテム	悪魔の血、フルーレガード、爪系						
モンスター技	突く						



結界の邪霊[3]		HP	509	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	カルコブリーナ
アイテム	悪魔の血、フルーレガード、爪系						
モンスター技	クロススラッシュ						



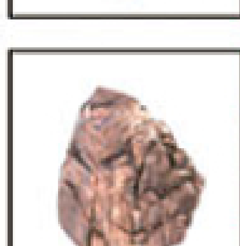
結界の邪霊[4]		HP	509	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	アリエル
アイテム	悪魔の血、フルーレガード、爪系						
モンスター技	デモンズスクラッチ						



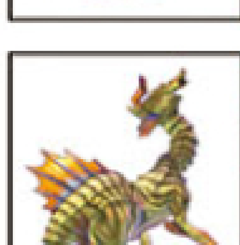
結晶の魔物		HP	155	種族	虫	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	打	ソウル	結晶の魔物
アイテム	虫の甲羅						
モンスター技	転がる、ゴロゴロアタック、ハイドアタック						



結石[1]		HP	20	種族	配置物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	すべて	ソウル	ー
アイテム	石クズ						
モンスター技	ー						



結石[2]		HP	30	種族	配置物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	打	ソウル	ー
アイテム	石2系						
モンスター技	ー						



ケルビー		HP	202	種族	爬虫類	飛行	×
ひらめき	3	バトル	20	弱点	突、冷	ソウル	ケルビー
アイテム	獣の骨、獣の牙						
モンスター技	スポットブレス、スメルブレス、ペインフルバイト						



鉱石[1]		HP	30	種族	配置物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	打	ソウル	ー
アイテム	鉄鉱石						
モンスター技	ー						



鉱石[2]		HP	60	種族	配置物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	打	ソウル	ー
アイテム	石2系						
モンスター技	ー						



黄龍[1]		HP	509	種族	精霊	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	打	ソウル	黄龍
アイテム	竜鱗、竜鱗の剣、牙系						
モンスター技	ファングクラッシュ、グライダースパイク						



黄龍[2]		HP	509	種族	精霊	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	打	ソウル	黄龍
アイテム	竜鱗、竜鱗の剣、牙系						
モンスター技	ファングクラッシュ、グライダースパイク						



ゴールデンバウム		HP	301	種族	物質	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ゴールデンバウム
アイテム	ゼラチン、ゴールデンバウム系						
モンスター技	粘液						



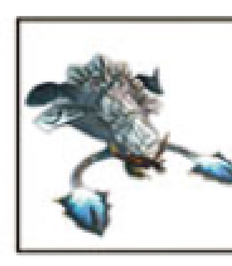
ゴールドドラゴン		HP	809	種族	精霊	飛行	×
ひらめき	8	バトル	180	弱点	打	ソウル	ゴールドドラゴン
アイテム	竜鱗、丙子椒林剣、牙系						
モンスター技	ファングクラッシュ、グライダースパイク						



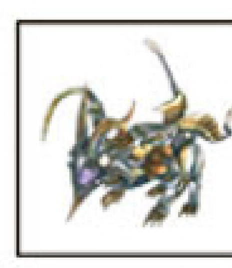
ゴールドリンカー		HP	64	種族	不明	飛行	○
ひらめき	0	バトル	0	弱点	斬	ソウル	ー
アイテム	金の結晶、鉄鉱石						
モンスター技	ブラスター						



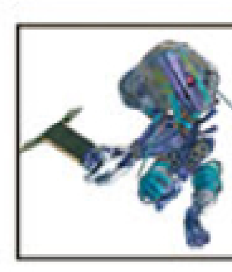
コカトリス		HP	607	種族	爬虫類	飛行	×
ひらめき	3	バトル	160	弱点	突、冷	ソウル	コカトリス
アイテム	魔獣の骨、黒曜石						
モンスター技	ついばみ、スポットブレス、ペインフルバイト						



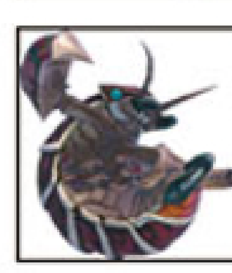
コズミックデビル		HP	601	種族	水棲	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	雷	ソウル	クラーケン
アイテム	エンペラ、古びた小手、骨系						
モンスター技	墨						



狛犬		HP	333	種族	獣	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	冷	ソウル	狛犬
アイテム	毛皮、獣の骨						
モンスター技	魁強襲牙、ダガージョウ						



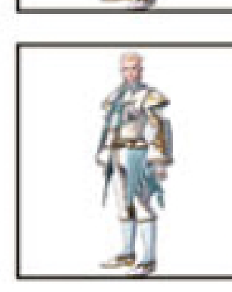
古文書の魔物		HP	153	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	古文書の魔物
アイテム	獣の骨、ダブレット						
モンスター技	アッパースラッシュ、マヒ凝視、死の凝視						



ゴロゴロムシ		HP	101	種族	虫	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	打	ソウル	ゴロゴロムシ
アイテム	虫の甲羅						
モンスター技	転がる、針						



コンスタンティン[1]		HP	219	種族	不明	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	宝珠						
モンスター技	ー						



コンスタンティン[2]		HP	609	種族	不明	飛行	×
ひらめき	6	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	宝珠						
モンスター技	ー						



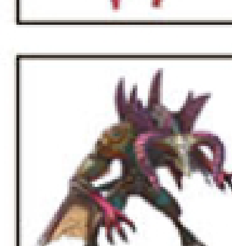
コンテナ[1]		HP	100	種族	配置物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	コンテナ系						
モンスター技	ー						



コンテナ[2]		HP	100	種族	配置物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	石1系						
モンスター技	ー						

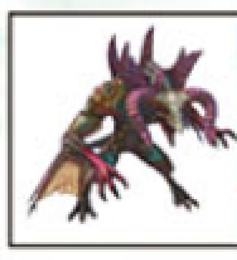
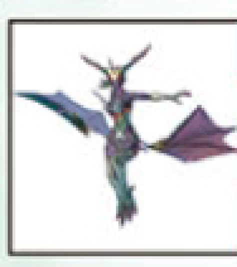
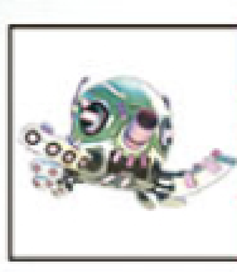
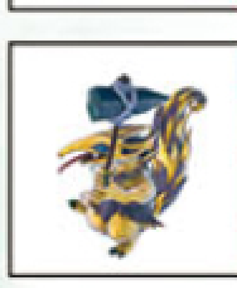
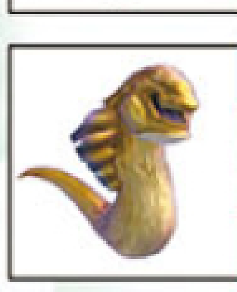
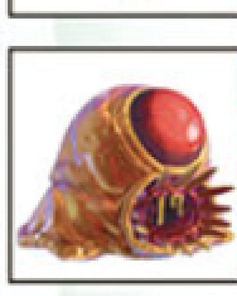
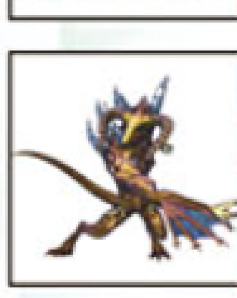
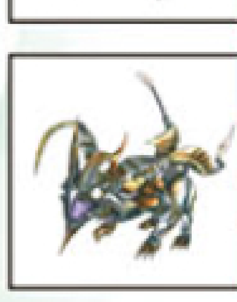
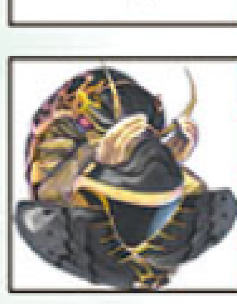
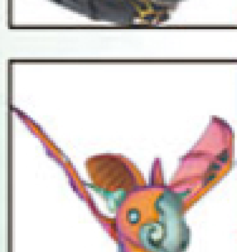
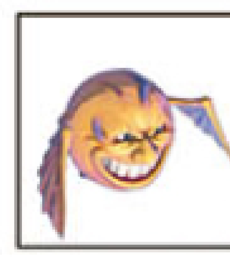
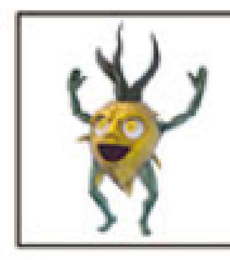
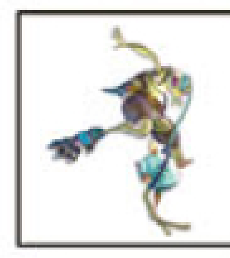
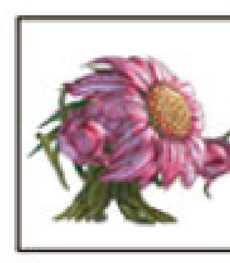
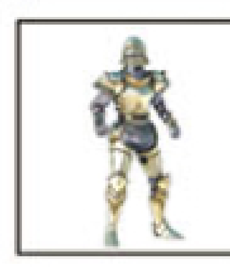
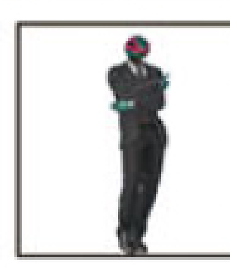
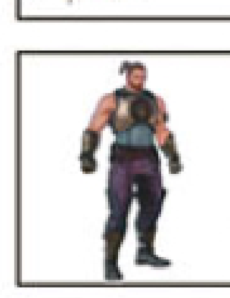
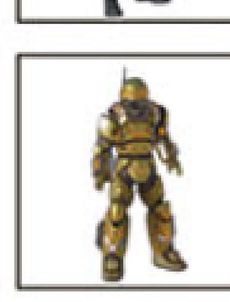
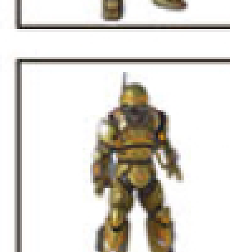


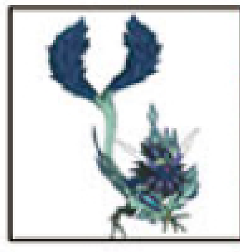
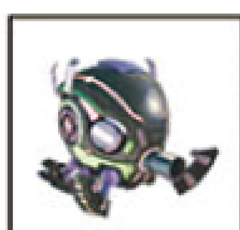
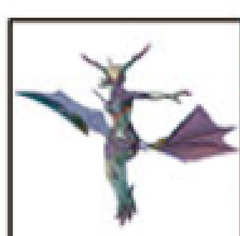
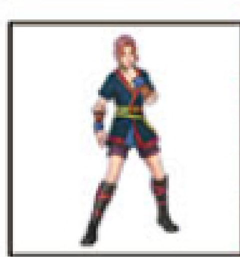
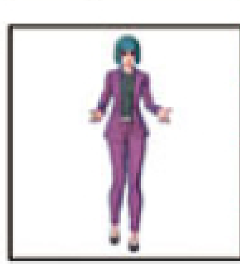
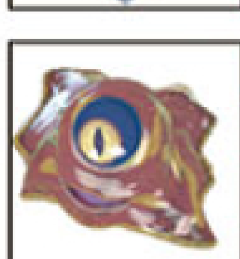
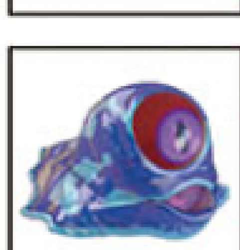
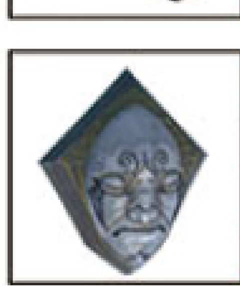
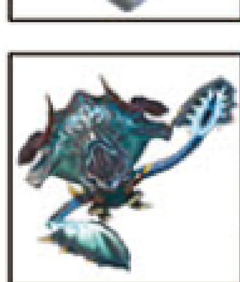
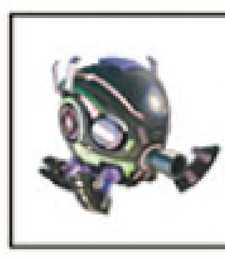
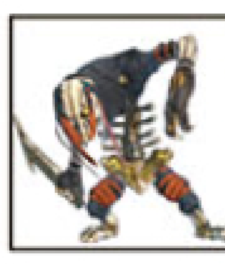
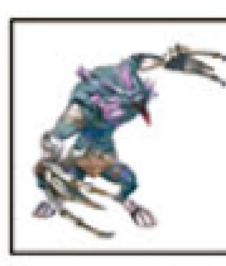
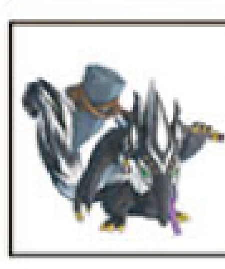
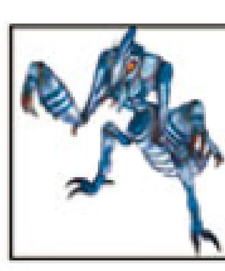
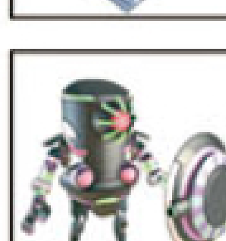
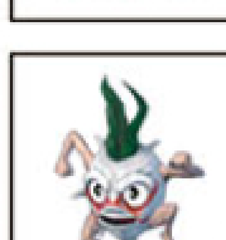
サイコオーガ		HP	301	種族	物質	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	ー	ソウル	サイコオーガ
アイテム	ゼラチン、獣の牙						
モンスター技	不意打ち						



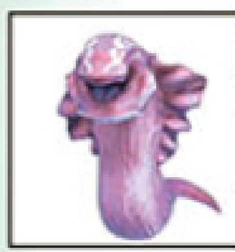
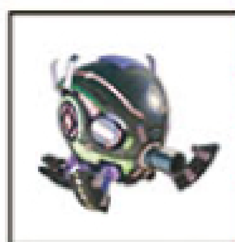
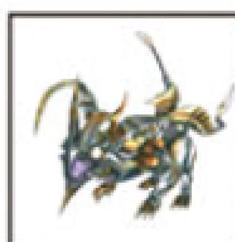
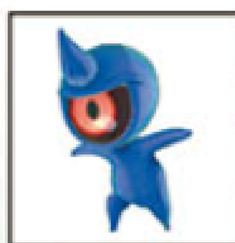
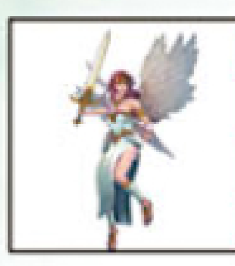
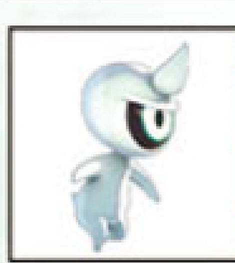
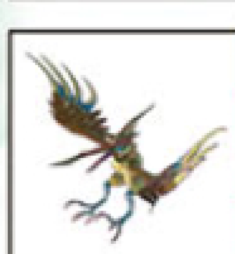
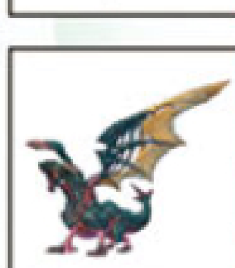
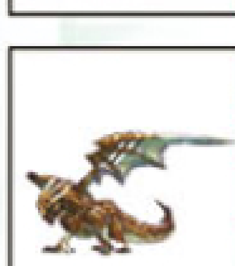
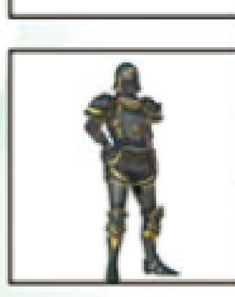
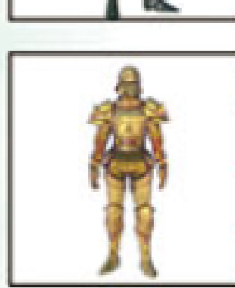
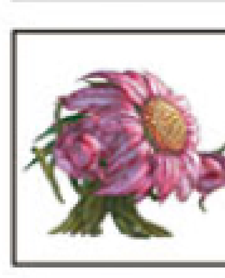
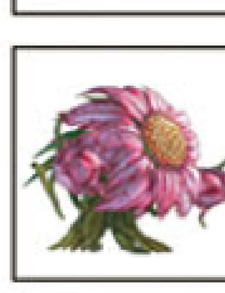
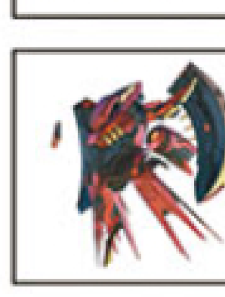
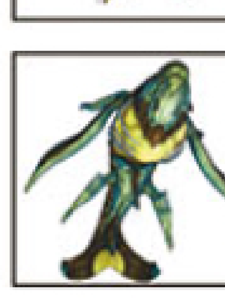
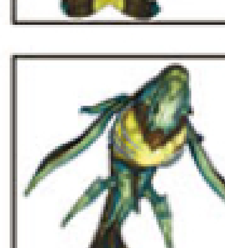
最終皇帝[1]		HP	601	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	ー
アイテム	悪魔の血、魔人の短剣、爪系						
モンスター技	突く、エアリアルスラッシュ、デモンズスクラッチ						

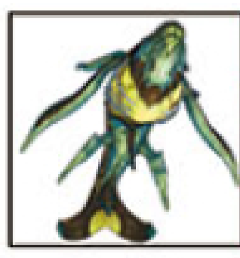
▶エネミーデータ続き

画像	名前	HP	種族	飛行	ひらめき	バトル	弱点	ソウル	アイテム	モンスター技
	最終皇帝[2]	603	不明	×	5	0	熱	–	–	–
	最終皇帝[3]	603	人間	×	5	0	–	–	コックスコーム	–
	最終皇帝[4]	605	魔族	×	6	0	斬、熱	–	悪魔の血、魔人の短剣、爪系	デモンズスクラッチ
	最終皇帝[5]	607	不明	×	6	0	熱	–	–	–
	最終皇帝[6]	607	人間	×	6	0	–	–	コックスコーム	–
	財宝好きな男	303	人間	×	3	0	–	–	ツヴァイハンダー+1、宝珠	–
	サキュバス	145	魔族	○	0	40	斬、熱	サキュバス	翼膜、魔の手袋	ひっかく、ヒールスラッシュ、フェザースラッシュ
	砂漠はにわ	101	メカ	×	0	0	雷	–	石クズ、メカ5系	–
	サポートムーバー	116	メカ	○	0	40	雷	–	石クズ、メカ2系	–
	サラマンダー	706	精霊	×	5	0	打	サラマンダー	竜鱗、冥槍マリストリク、牙系	ファングクラッシュ、グライダースパイク
	サンドイーター	101	メカ	×	0	0	雷	–	石クズ、メカ5系	–
	サンドスネーク	90	メカ	×	0	0	雷	–	石クズ、メカ5系	–
	サンドスライム	331	メカ	×	3	0	雷	–	鉄鉱石、メカ5系	–
	サンドデーモン	447	メカ	×	3	0	雷	–	鉄鉱石、メカ5系	–
	サンドバーゲスト	101	メカ	×	0	0	雷	–	石クズ、メカ5系	–
	サンドバグ	125	メカ	×	0	0	雷	–	石クズ、メカ5系	–
	サンドバット	118	メカ	○	0	0	雷	–	石クズ、メカ5系	–
	サンドバルチャー	145	メカ	○	0	0	雷	–	石クズ、メカ5系	–
	サンドフェイス	95	メカ	○	0	0	雷	–	石クズ、メカ5系	–
	サンドプラント	123	メカ	×	0	20	雷	–	石クズ、メカ5系	–
	サンドフロッグ	125	メカ	×	0	0	雷	–	石クズ、メカ5系	–
	サンドホース	301	メカ	×	3	20	雷	–	鉄鉱石、メカ5系	–
	サンフラワー	151	植物	×	0	20	斬、熱	サンフラワー	繊維、舌状花	スターフィクサー
	色欲の僕	101	人間	×	0	0	–	–	兵士の鎧	–
	色欲の塔主[1]	123	人間	×	3	0	–	–	蛇革	–
	色欲の塔主[2]	305	人間	×	5	0	–	–	ブランダーガン	–
	色欲の塔主[3]	305	人間	×	5	0	–	–	ブランダーガン	–
	シグルド[1]	303	人間	×	0	0	–	–	–	–
	シグルド[2]	405	人間	×	3	0	–	–	フォセ	–
	シグルド[3]	501	魔族	×	0	0	斬、熱	–	悪魔の血、魔人の短剣、爪系	突く、エアリアルスラッシュ、デモンズスクラッチ
	シグルド[4]	507	人間	×	5	0	–	–	フォセ	–
	獅子王[1]	503	不明	×	0	0	突	–	コンバットスーツ	–
	獅子王[2]	605	不明	×	5	0	突	–	–	–
	獅子王[3]	607	不明	×	8	0	突	–	コンバットスーツ	–

画像	名前	HP	種族	飛行	ひらめき	バトル	弱点	ソウル	アイテム	モンスター技
	ジャイロニー	650	不明	○	5	140	−	ジャイロニー	星屑のローブ、毛皮系	−
	社長[1]	1106	不明	×	5	0	突	−	−	−
	社長[2]	1106	不明	×	5	0	突	−	ベオウルフ、石2系	−
	ジャマーシャンクス	465	メカ	×	5	140	雷	−	石クズ、鉄鉱石、メカ4系	−
	ジャンボ・モク	343	植物	×	3	60	斬、熱	ジャンボ・モク	ヤシの実、木材系	ピンタ、割り込みチョップ、岩石投げ
	丈夫な岩	20	配置物	×	0	0	−	−	石クズ	−
	丈夫な木箱	5	配置物	×	0	0	−	−	カシ	−
	女王取り巻きのメカ	114	メカ	○	0	0	雷	−	石クズ、メカ2系	−
	女王蜂	287	魔族	○	5	60	斬、熱	女王蜂	魔の手袋	フェザースラッシュ、フェザーダンス
	シルバー	350	人間	×	5	0	−	−	博物館チケット	−
	シルベスター	350	人間	×	3	0	−	−	美術館チケット	−
	白の災厄	101	元素霊	○	3	0	熱、冷、雷	災厄	金の結晶、鉄鉱石	精霊の法力
	神官サフェード	303	物質	×	5	0	−	神官サフェード	ゼラチン	−
	神官長ヴァルコイネン	303	物質	×	5	0	−	神官長ヴァルコイネン	ゼラチン	−
	人狼	145	獣	×	0	0	冷	人狼	毛皮、獣の爪	アーマーブレイク
	水の小精霊	67	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	水の小精霊	水の結晶、鉄鉱石	ブラスター
	水の神霊	909	水棲	×	8	0	雷	水の神霊	エンペラ、青の剣、骨系	墨臭い
	水の精霊	123	水棲	×	0	0	雷	水の精霊	気付珠、革のブーツ	ハンマーボール、カウンターキック、カエルコンボ
	水の大精霊	505	爬虫類	×	3	0	突、冷	水の大精霊	魔獣の骨、魔獣の牙	スポットブレス
	スカイダイバー	147	有翼	○	0	80	突、雷	スカイダイバー	フェザー	目つぶし、急降下、フェザーショット
	スカイタンカー	287	有翼	○	3	120	突、雷	スカイタンカー	フェザー	急降下、目つぶし、フェザーショット
	スカウテンタクラー	807	水棲	×	6	0	雷	スカウテンタクラー	青の剣、エンペラ	墨臭い、タイガーランページ
	スカルダンサー	123	魔族	×	0	40	斬、熱	スカルダンサー	獣の骨、ダブレット	切り落とし、アッパースラッシュ、混乱凝視
	スキャンパー	95	メカ	○	0	0	雷	−	石クズ、メカ2系	−
	スケルトン	101	魔族	×	0	0	斬、熱	スケルトン	獣の骨、ダブレット	切り落とし、アッパースラッシュ、マヒ凝視
	スコル	247	獣	×	0	160	冷	スコル	毛皮、獣の爪	アーマーブレイク、ブレイクカウンター
	スプリガン	195	獣	×	0	0	冷	スプリガン	毛皮、獣の斧	−
	スペースアント	123	虫	×	0	20	打	メジャーアント	虫の甲羅	音速剣、地獄爪、地獄爪殺法
	スペースイェーガー	541	メカ	×	5	0	雷	−	ブラスターガン、メカ6系	−
	スペースインセクター	301	メカ	×	3	20	雷	−	石クズ、鉄鉱石、メカ4系	−
	スペースウルフ	145	獣	×	0	0	冷	人狼	毛皮、獣の爪	アーマーブレイク
	スペースエレメンタル	116	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	エレメンタル金	金の結晶、鉄鉱石	ブラスター
	スペースガード	121	メカ	×	0	0	雷	−	石クズ、メカ1系	−
	スペーススクリーマー	123	植物	×	0	20	斬、熱	ガルゲンメンライン	繊維、叫びの根	小突く、花粉

▶エネミーデータ続き

		HP	種族	飛行	ひらめき	バトル	弱点	ソウル	アイテム	モンスター技
	スペーススラッグ	105	爬虫類	×	0	0	突、冷	ラットラー	蛇革、獣の牙	かみつき、かみ砕き、毒牙
	スペースタンク	202	メカ	×	3	0	雷	–	石クズ、鉄鉱石、メカ3系	–
	スペースドレイク	301	爬虫類	×	3	60	突、冷	ブルードレイク	魔獣の骨、魔獣の牙	ついばみ、スポットブレス、ペインフルバイト
	スペースドローン	95	メカ	○	0	0	雷	–	石クズ、メカ2系	–
	スペースバーゲスト	155	獣	×	0	0	冷	ファリニシュ	毛皮、獣の骨	強襲牙、青の舞
	スペースリサーチャー	333	物質	×	3	0	–	メルトダウナー	ゼラチン、獣の牙	溶かす、マヒパンチ、不意打ち
	ゼピュロス	998	不明	×	10	200	突	ゼピュロス	真・天地開闢、隕石、有翼人面獣系	–
	セフィラス	316	精霊	○	3	80	打	セフィラス	自然銀、精霊の大剣	なぎ払う、流し斬り、みじん斬り
	ゼラチナスマター	333	物質	×	3	80	–	ゼラチナスマター	ゼラチン、ゴールデンバウム系	粘液
	戦士	100	人間	×	3	0	–	–	露店チケット	–
	先生	357	物質	×	5	0	–	先生	ゼラチン、獣の牙	溶かす、マヒパンチ、不意打ち
	ソングバード	116	有翼	○	0	40	突、雷	ソングバード	フェザー	カギ爪、フェザーショット
	ダークフォレスト	808	精霊	×	6	160	打	ダークフォレスト	竜鱗、竜槍ゲイボルグ、牙系	ファングクラッシュ、グライダースパイク
	タイタニック	687	メカ	×	5	0	雷	–	石2系	–
	怠惰の僕	101	人間	×	0	0	–	–	兵士の鎧	–
	怠惰の術士	123	人間	×	3	0	–	–	兵士の鎧	–
	怠惰の塔主[1]	123	人間	×	0	0	–	–	翼膜	–
	怠惰の塔主[2]	305	人間	×	5	0	–	–	エストック、サングラス	–
	怠惰の塔主[3]	305	人間	×	5	0	–	–	エストック	–
	大地の仙人	271	獣	×	0	40	冷	大地の仙人	毛皮、獣の斧	舐め斬る
	タツノオトシゴ	503	爬虫類	×	3	0	突、冷	タツノオトシゴ	獣の骨、獣の牙	スポットブレス、ペインフルバイト
	多様なる楽園	700	不明	×	6	0	–	–	–	–
	多様なる楽園の彼方	1400	不明	×	10	0	–	–	–	–
	血に飢えた女	303	人間	×	3	0	–	–	矛+1、悪魔の血	–
	超悪性種	301	物質	×	0	0	–	超悪性種	ゼラチン	–
	超寄生種	343	物質	×	3	0	–	超寄生種	ゼラチン、獣の牙	溶かす、マヒパンチ、不意打ち
	チンピラ	150	人間	×	3	0	–	–	露店チケット	–
	ツチノコ	231	爬虫類	×	3	0	突、冷	ツチノコ	蛇革、獣の牙	かみ砕き
	土のヌシ[1]	301	植物	×	5	0	斬、熱	–	繊維、舌状花	目つぶし花粉、スターフィクサー
	土のヌシ[2]	301	植物	×	5	0	斬、熱	–	繊維、舌状花	目つぶし花粉、スターフィクサー
	土のヌシ[3]	301	植物	×	5	0	斬、熱	土のヌシ	繊維、舌状花	目つぶし花粉、スターフィクサー
	土のヌシ[4]	501	メカ	×	5	0	雷	–	メカ6系	–
	土のヌシ[5]	1037	不明	○	5	0	斬、熱	–	–	–
	土のヌシ[6]	1037	不明	○	5	0	斬、熱	土のヌシ	骨系	–



ディフダ		HP	861	種族	不明	飛行	○
ひらめき	8	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	ディフダ
アイテム	メガラニカ、巨獣の骨、骨系						
モンスター技	—						



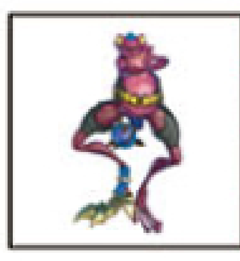
デコバット		HP	95	種族	有翼	飛行	○
ひらめき	0	バトル	0	弱点	突、雷	ソウル	デコバット
アイテム	翼膜						
モンスター技	インタラプトタックル、つつく						



手下[1]		HP	186	種族	人間	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	美術館チケット						
モンスター技	—						



手下[2]		HP	186	種族	人間	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	露店チケット						
モンスター技	—						



テレケイベ		HP	101	種族	水棲	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	雷	ソウル	赤ガエル
アイテム	気付珠、革のブーツ						
モンスター技	ハンマーボール、カエルコンボ						



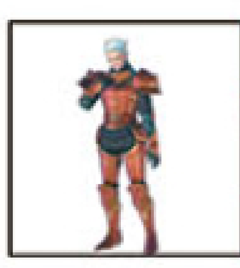
天界の男[1]		HP	231	種族	不明	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	宝珠						
モンスター技	—						



天界の男[2]		HP	303	種族	不明	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	宝珠						
モンスター技	—						



天界の男[3]		HP	509	種族	不明	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	宝珠						
モンスター技	—						



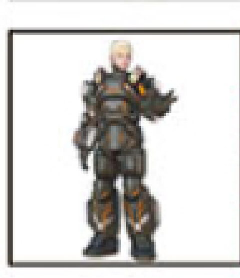
天界の男[4](※)		HP	509	種族	不明	飛行	×
ひらめき	6	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	宝珠						
モンスター技	—						



天界の男[5]		HP	609	種族	不明	飛行	×
ひらめき	6	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	宝珠						
モンスター技	—						



天界の男[6]		HP	609	種族	不明	飛行	×
ひらめき	6	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	宝珠						
モンスター技	—						



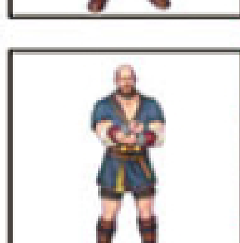
天界の男[7]		HP	1709	種族	不明	飛行	×
ひらめき	8	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	—						
モンスター技	—						



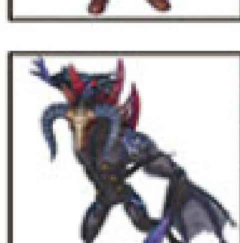
刀工[1]		HP	602	種族	人間	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	—						
モンスター技	—						



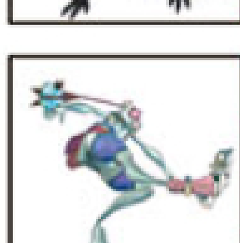
刀工[2]		HP	687	種族	人間	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	—						
モンスター技	—						



刀工[3]		HP	809	種族	人間	飛行	×
ひらめき	8	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	—						
モンスター技	—						



扉の邪霊		HP	403	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	扉の邪霊
アイテム	悪魔の血、フルーレガード、爪系						
モンスター技	突く、エアリアルスラッシュ、デモンズスクラッチ						



ドフター族		HP	178	種族	水棲	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	雷	ソウル	ドフター族
アイテム	気付珠、革のブーツ						
モンスター技	ハンマーボール、カエルコンボ						

※：ヨミで戦う場合と連接領域で戦う場合で、状態異常耐性が異なる。



ドランカード		HP	206	種族	メカ	飛行	×
ひらめき	0	バトル	120	弱点	雷	ソウル	—
アイテム	石クズ、メカ1系						
モンスター技	—						



トレント		HP	333	種族	植物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	トレント
アイテム	ヤシの実、木材系						
モンスター技	挟み込み、岩石投げ						



ドロレス		HP	709	種族	人間	飛行	×
ひらめき	10	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	魔王の斧						
モンスター技	—						



貪食の塔主[1]		HP	264	種族	人間	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	ブリーチズ						
モンスター技	—						



貪食の塔主[2]		HP	549	種族	人間	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	ファイアトラッパー						
モンスター技	—						



貪食の塔主[3]		HP	549	種族	人間	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	ファイアトラッパー						
モンスター技	—						



ナムル族		HP	155	種族	虫	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	打	ソウル	ナムル族
アイテム	虫の甲羅						
モンスター技	音速剣、地獄爪、死神のカマ						



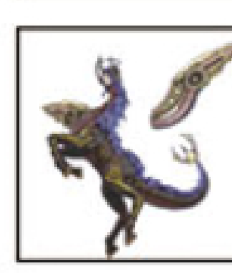
粘菌[1]		HP	153	種族	物質	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	—	ソウル	粘菌
アイテム	ゼラチン、ゴールデンバウム系						
モンスター技	粘液						



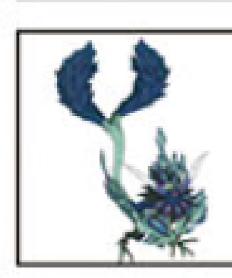
粘菌[2]		HP	204	種族	物質	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	—	ソウル	粘菌
アイテム	ゼラチン、ウォーハット、ゴールデンバウム系						
モンスター技	粘液						



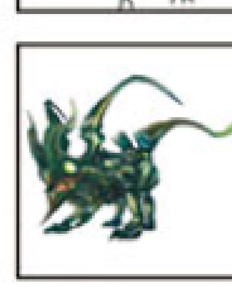
ノーチラス		HP	687	種族	メカ	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	雷	ソウル	—
アイテム	石2系						
モンスター技	—						



ノトス		HP	616	種族	不明	飛行	×
ひらめき	3	バトル	80	弱点	突	ソウル	ノトス
アイテム	北風のマント、毛皮系						
モンスター技	—						



呪いの王		HP	574	種族	不明	飛行	○
ひらめき	5	バトル	0	弱点	—	ソウル	呪いの王
アイテム	翼の槍						
モンスター技	—						



バーゲスト		HP	101	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	冷	ソウル	バーゲスト
アイテム	毛皮、獣の骨						
モンスター技	強襲牙						



灰色の杖		HP	500	種族	不明	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	熱	ソウル	—
アイテム	—						
モンスター技	—						



灰色の魔女[1]		HP	109	種族	人間	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	—						
モンスター技	—						



灰色の魔女[2]		HP	503	種族	人間	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	—						
モンスター技	—						

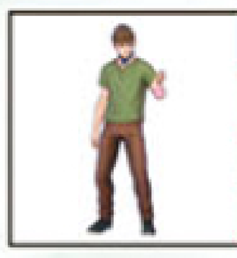


灰色の魔女[3]		HP	549	種族	人間	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	—	ソウル	—
アイテム	—						
モンスター技	—						

▶エネミーデータ続き



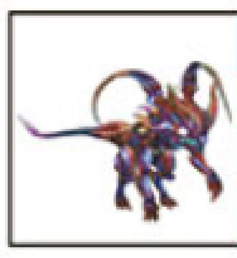
バシャル族		HP	121	種族	人間	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	骨のお守り						
モンスター技	－						



バシリ		HP	100	種族	人間	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	美術館チケット						
モンスター技	－						



バジリスク		HP	123	種族	爬虫類	飛行	×
ひらめき	0	バトル	40	弱点	突、冷	ソウル	バジリスク
アイテム	蛇革、獣の牙						
モンスター技	かみつき、かみ砕き						



バッドフット		HP	123	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	40	弱点	冷	ソウル	バッドフット
アイテム	毛皮、獣の骨						
モンスター技	強襲牙、ダガージョウ						



ハティ		HP	183	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	80	弱点	冷	ソウル	ハティ
アイテム	毛皮、獣の爪						
モンスター技	アーマーブレイク、ブレイクカウンター						



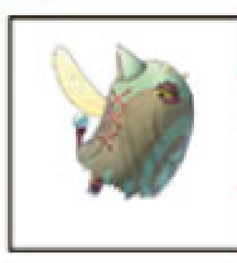
バトルタンク		HP	202	種族	メカ	飛行	×
ひらめき	3	バトル	20	弱点	雷	ソウル	－
アイテム	石クズ、鉄鉱石、メカ3系						
モンスター技	－						



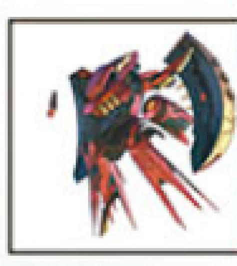
ハニストン		HP	707	種族	物質	飛行	×
ひらめき	8	バトル	200	弱点	－	ソウル	ハニストン
アイテム	七支刀						
モンスター技	体当たり、七支刀						



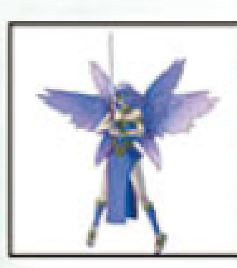
はにわ		HP	605	種族	物質	飛行	×
ひらめき	6	バトル	100	弱点	－	ソウル	はにわ
アイテム	勾玉、魔石						
モンスター技	体当たり、七支刀						



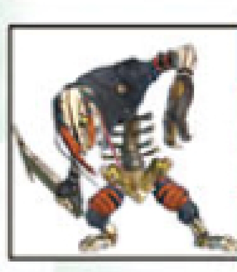
バフーン		HP	174	種族	精霊	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	打	ソウル	バフーン
アイテム	繊維、覆面						
モンスター技	妖精のイタズラ						



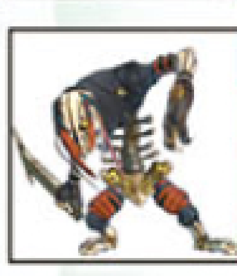
パラドックス		HP	601	種族	メカ	飛行	×
ひらめき	5	バトル	40	弱点	雷	ソウル	－
アイテム	ブラスターガン、石2系						
モンスター技	－						



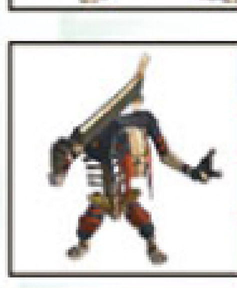
バルキリー		HP	285	種族	精霊	飛行	○
ひらめき	3	バトル	0	弱点	打	ソウル	バルキリー
アイテム	自然銀、精霊の大剣						
モンスター技	流し斬り、みじん斬り、落月破斬						



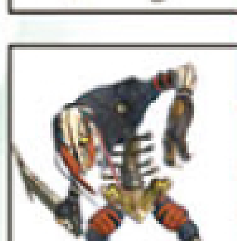
バルタサール[1]		HP	213	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	－
アイテム	－						
モンスター技	－						



バルタサール[2]		HP	213	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	－
アイテム	－						
モンスター技	切り落とし、アッパースラッシュ、ソードスロウ						



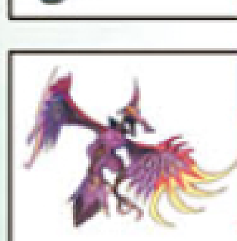
バルタサール[3]		HP	303	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	－
アイテム	－						
モンスター技	アッパースラッシュ、ソードスロウ、死の凝視						



バルタサール[4]		HP	403	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	－
アイテム	－						
モンスター技	切り落とし、アッパースラッシュ、ソードスロウ						



バルタサール[5]		HP	572	種族	不明	飛行	○
ひらめき	5	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	－
アイテム	骨系						
モンスター技	－						



バルチャー		HP	95	種族	有翼	飛行	○
ひらめき	0	バトル	0	弱点	突、雷	ソウル	バルチャー
アイテム	フェザー						
モンスター技	カギ爪、目つぶし						



ハルピュイア		HP	195	種族	魔族	飛行	○
ひらめき	0	バトル	120	弱点	斬、熱	ソウル	ハルピュイア
アイテム	翼膜、魔の手袋						
モンスター技	ひっかく、フェザースラッシュ、フェザーダンス						



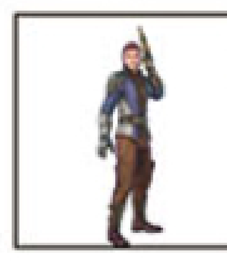
パワーデビル		HP	601	種族	魔族	飛行	×
ひらめき	3	バトル	40	弱点	斬、熱	ソウル	パワーデビル
アイテム	悪魔の血、フルーレガード、爪系						
モンスター技	突く、エアリアルスラッシュ、デモンズスクラッチ						



バンガード		HP	687	種族	メカ	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	雷	ソウル	－
アイテム	石2系						
モンスター技	－						



ハンター[1]		HP	405	種族	人間	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	ペンドラゴン						
モンスター技	－						



ハンター[2]		HP	507	種族	人間	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	ペンドラゴン						
モンスター技	－						



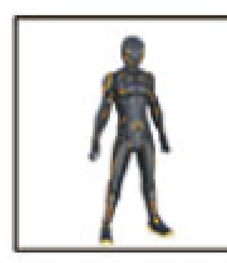
ハンター[3]		HP	709	種族	人間	飛行	×
ひらめき	6	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	ペンドラゴン						
モンスター技	－						



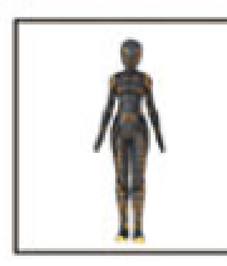
反乱軍ゴルド		HP	1309	種族	人間	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	愚者の指輪						
モンスター技	－						



反乱軍シノ		HP	709	種族	人間	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	銀のマジェステ						
モンスター技	－						



反乱軍の男兵士		HP	55	種族	人間	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	ブラスターガン						
モンスター技	－						



反乱軍の女兵士		HP	25	種族	人間	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	ブラスターガン						
モンスター技	－						



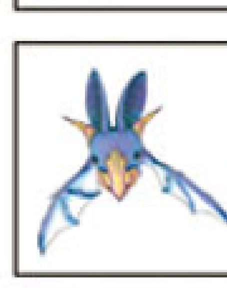
反乱軍の海賊		HP	25	種族	人間	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	ククリ						
モンスター技	－						



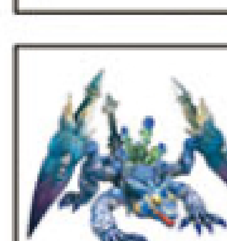
反乱軍の鳥人		HP	55	種族	人間	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	－	ソウル	－
アイテム	フルーレ						
モンスター技	－						



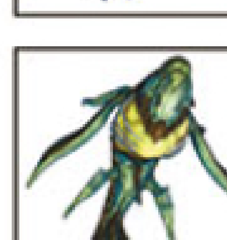
ビーストイーター		HP	123	種族	虫	飛行	×
ひらめき	0	バトル	20	弱点	打	ソウル	ビーストイーター
アイテム	虫の甲羅						
モンスター技	針、ゴロゴロアタック、ハイドアタック						



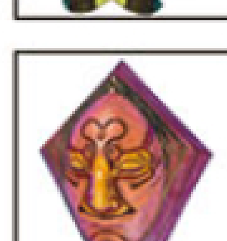
飛鼠		HP	95	種族	有翼	飛行	○
ひらめき	0	バトル	0	弱点	突、雷	ソウル	飛鼠
アイテム	翼膜						
モンスター技	インタラプトタックル						



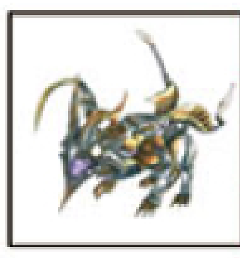
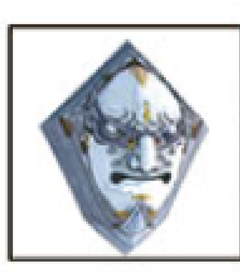
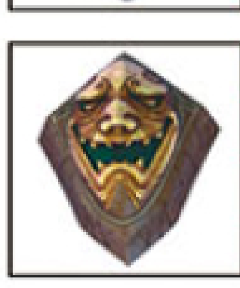
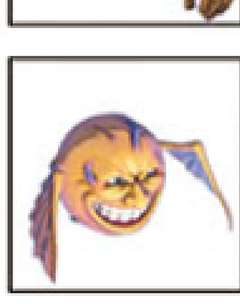
漂流蜥蜴		HP	913	種族	爬虫類	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	突、冷	ソウル	漂流蜥蜴
アイテム	電磁放射銃						
モンスター技	突きあげる、どつきまわす、ぶちかまし						

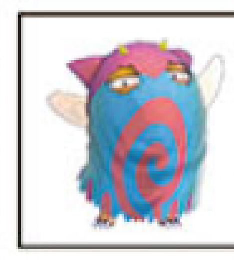
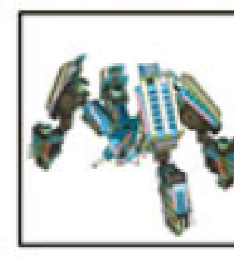
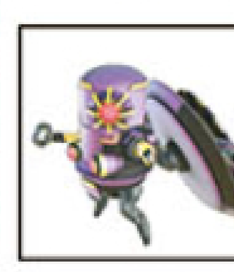
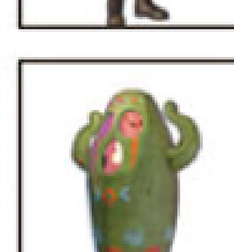


ヒンデンブルク		HP	572	種族	メカ	飛行	○
ひらめき	5	バトル	0	弱点	雷	ソウル	－
アイテム	石2系						
モンスター技	－						

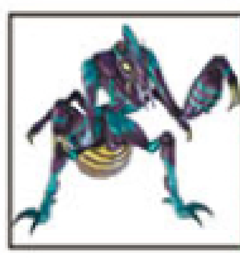
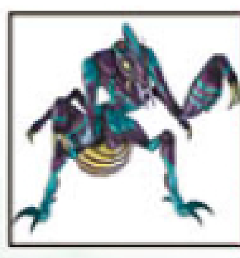
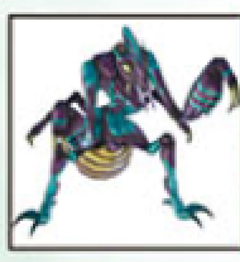
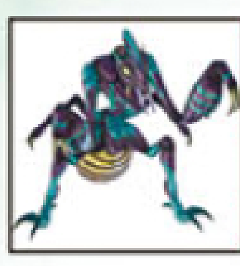
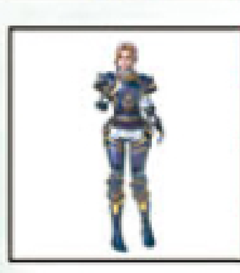
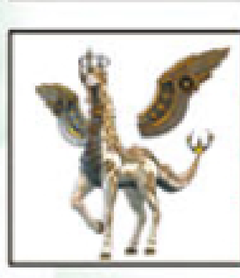
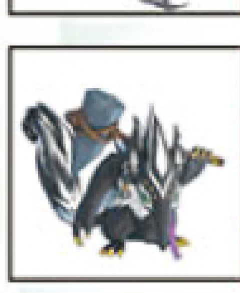
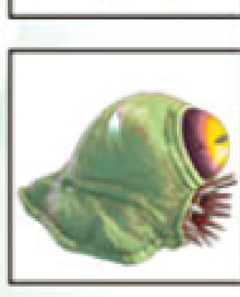
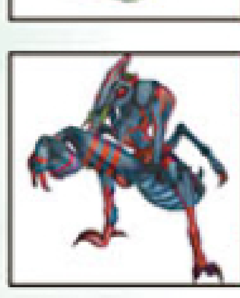
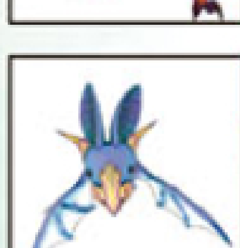


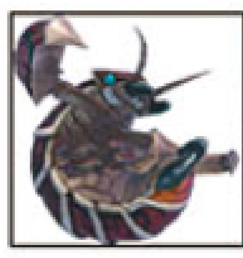
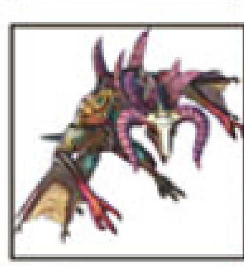
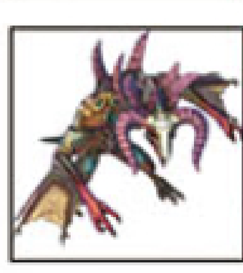
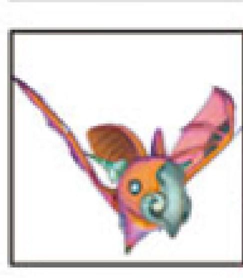
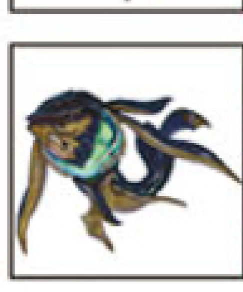
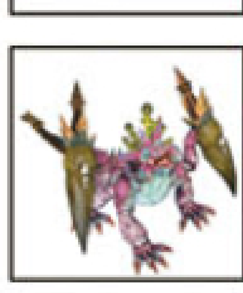
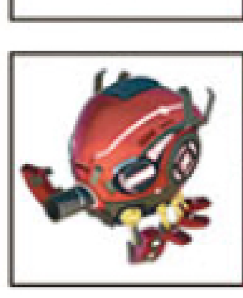
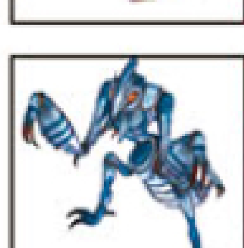
ファイアリンカー		HP	64	種族	不明	飛行	○
ひらめき	0	バトル	0	弱点	冷	ソウル	－
アイテム	火の結晶、鉄鉱石						
モンスター技	ブラスター						

画像	名前	HP	種族	飛行	ひらめき	バトル	弱点	ソウル	アイテム	モンスター技
	ファリニシュ	155	獣	×	0	120	冷	ファリニシュ	毛皮、獣の骨	強襲牙、青の舞
	ブーカ	90	精霊	×	0	0	打	ブーカ	繊維、覆面	妖精のイタズラ
	風民ナホイ	350	人間	×	3	0	－	－	魔銃	－
	ブーンドック	305	メカ	×	3	140	雷	－	石クズ、鉄鉱石、メカ3系	－
	フェアリーストーン	93	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	フェアリーストーン	金の結晶、鉄鉱石	ブラスター、精霊の法力
	不死毛虫	35	不明	○	0	0	熱	－	－	－
	不死甲虫	35	不明	○	0	0	打	－	－	－
	不死の火精石	58	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	－	－	－
	不死の金精石	58	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	－	－	－
	不死の水精石	58	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	－	－	－
	不死の土精石	58	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	－	－	－
	不死の木精石	58	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	－	－	－
	不死羽虫	35	不明	○	0	0	雷	－	－	－
	不死鱗虫	35	不明	○	0	0	冷	－	－	－
	フトッパラッシー	600	不明	×	0	0	すべて	－	－	－
	フライマンバ	95	有翼	○	0	0	突、雷	フライマンバ	翼膜	顔面タックル、ビッグマウス、超音波
	フライングボンバー	147	メカ	○	0	120	雷	－	鉄鉱石、メカ2系	－

画像	名前	HP	種族	飛行	ひらめき	バトル	弱点	ソウル	アイテム	モンスター技
	ブラッドアラクニダ	543	虫	×	3	120	打	ブラッドアラクニダ	繊維、牙系	スラッシュ、レッグブレイカー、滅多刺し
	ブランクスター	274	精霊	×	0	120	打	ブランクスター	繊維、覆面	妖精のオシオキ
	不良	405	人間	×	5	0	－	－	ツヴァイハンダー改	－
	ブルーシャンクス	301	メカ	×	3	20	雷	－	石クズ、鉄鉱石、メカ4系	－
	ブルードラゴン	707	精霊	×	6	120	打	ブルードラゴン	竜鱗、アイスソード、牙系	ファングクラッシュ、グライダースパイク
	ブルードレイク	231	爬虫類	×	3	60	突、冷	ブルードレイク	魔獣の骨、魔獣の牙	ついばみ、スポットブレス、ペインフルバイト
	ブルードレイク術士	213	不明	×	3	60	－	ブルードレイク	獣の骨、獣の牙	ついばみ
	フロート	58	元素霊	○	0	0	熱、冷、雷	フロート	土の結晶、鉄鉱石	ブラスター
	ブロッカード	153	メカ	×	0	40	雷	－	石クズ、メカ1系	－
	憤怒の塔主[1]	119	人間	×	3	0	－	－	－	－
	憤怒の塔主[2]	121	人間	×	0	0	－	－	フランベルジュ	－
	憤怒の塔主[3]	305	人間	×	5	0	－	－	－	－
	憤怒の塔主[4]	121	人間	×	0	0	－	－	－	－
	憤怒の塔主[5]	509	人間	×	8	0	－	－	－	－
	憤怒の塔主[6]	509	人間	×	8	0	－	－	－	－
	憤怒の塔主[7]	1309	人間	×	50	0	－	－	フランベルジュ	－
	兵士俑	64	物質	×	0	0	－	－	石クズ	体当たり、七支刀

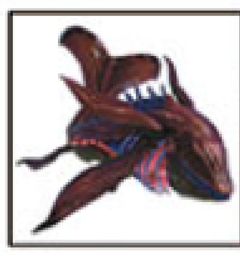
▶エネミーデータ続き

画像	名前	HP	種族	飛行	ひらめき	バトル	弱点	ソウル	アイテム	モンスター技
	ペドロ[1]	287	有翼	○	5	0	突、雷	—	翼膜	クタバレ、アホヅラ！、ジゴクへ、イキナァ！
	ペドロ[2]	479	有翼	○	5	0	突、雷	ペドロ	宝珠	ホンキヲミセテヤロウ！
	ペトロドレイク	305	爬虫類	×	3	120	突、冷	ペトロドレイク	魔獣の骨、魔石	ついばみ、スポットブレス、スメルブレス
	ヘビータンク	215	メカ	×	0	0	雷	—	汚れた鎧、鉄鉱石、メカ3系	—
	変異種303号	153	虫	×	0	0	打	変異種303号	虫の甲羅	音速剣、地獄爪殺法
	変異種303号赤女王	353	虫	×	3	0	打	変異種303号赤女王	虫の甲羅	ゴロゴロアタック、カエルコンボ、つつく
	変異種303号黄女王	353	虫	×	3	0	打	変異種303号黄女王	虫の甲羅	死の凝視、フェザーショット、サンダースマッシュ
	変異種303号緑女王	353	虫	×	3	0	打	変異種303号緑女王	虫の甲羅	小突く、かみ砕き、強襲牙
	ポイゾンマスター	357	物質	×	3	120	—	ポイゾンマスター	ゼラチン、獣の牙	溶かす、マヒパンチ、不意打ち
	ボウ	249	不明	×	0	0	—	—	—	—
	ボウディカー	350	人間	×	5	0	—	—	美術館チケット	—
	ボレアス	578	不明	×	3	20	突	ボレアス	ベオウルフ、毛皮系	—
	ホワイトドラゴン	909	精霊	×	8	0	打	ホワイトドラゴン	王者の剣、竜鱗、牙系	ファングクラッシュ、グライダースパイク
	本の守護獣	197	獣	×	0	0	冷	本の守護獣	毛皮、獣の斧	舐め斬る、サンダースマッシュ
	マイコティックプレデター	355	物質	×	3	140	—	マイコティックプレデター	ゼラチン、ゴールデンバウム系	スコール
	マイナーアント	101	虫	×	0	0	打	マイナーアント	虫の甲羅	音速剣、地獄爪殺法
	魔具標本507	95	有翼	○	0	0	突、雷	デコバット	翼膜	インタラプトタックル、つつく

画像	名前	HP	種族	飛行	ひらめき	バトル	弱点	ソウル	アイテム	モンスター技
	魔具標本56	101	虫	×	0	0	打	ゴロゴロムシ	虫の甲羅	転がる、針
	魔具標本98	151	水棲	×	0	0	雷	カエル闘士	気付珠、革のブーツ	ハンマーボール、カウンターキック、カエルコンボ
	魔女の守護者	287	精霊	○	0	0	打	魔女の守護者	自然銀、精霊の大剣	流し斬り、みじん斬り、落月破斬
	全き世界	650	不明	×	6	0	—	—	—	—
	全き世界の彼方	1200	不明	×	10	0	—	—	—	—
	マッドファージ	123	獣	×	0	40	冷	マッドファージ	毛皮、獣の斧	舐め斬る、サンダースマッシュ、急襲の牙
	護り人の魂	287	精霊	○	0	0	打	護り人の魂	自然銀、精霊の大剣	なぎ払う、流し斬り、落月破斬
	マラコーダ	727	魔族	×	3	180	斬、熱	マラコーダ	悪魔の血、フルーレガード、爪系	突く、エアリアルスラッシュ、デモンズスクラッチ
	巫女ナナ[1]	601	魔族	×	3	0	斬、熱	—	悪魔の血、魔人の短剣、爪系	突く、エアリアルスラッシュ、デモンズスクラッチ
	巫女ナナ[2]	1109	魔族	×	10	0	斬、熱	—	悪魔の血、魔人の短剣、爪系	突く、エアリアルスラッシュ、デモンズスクラッチ
	巫女ナナ[3]	1109	魔族	×	0	0	斬、熱	—	悪魔の血、魔人の短剣、爪系	突く、エアリアルスラッシュ、デモンズスクラッチ
	ミュージカルバット	147	有翼	○	0	150	突、雷	ミュージカルバット	翼膜	つつく
	ミラ	1053	不明	○	10	200	斬、熱	ミラ	七星剣、隕石、骨系	—
	紫の巨獣	603	爬虫類	×	5	0	突、冷	紫の巨獣	爪系	突きあげる、どつきまわす、ぶちかまし
	メカスリーバー	116	メカ	○	0	40	雷	—	石クズ、メカ2系	—
	メカバウト	147	メカ	○	0	120	雷	—	鉄鉱石、メカ2系	—
	メジャーアント	123	虫	×	0	40	打	メジャーアント	虫の甲羅	音速剣、地獄爪



メルトダウナー		HP	333	種族	物質	飛行	×
ひらめき	3	バトル	40	弱点	ー	ソウル	メルトダウナー
アイテム	ゼラチン、獣の牙						
モンスター技	溶かす、マヒパンチ、不意打ち						



メンカル		HP	650	種族	不明	飛行	○
ひらめき	5	バトル	100	弱点	斬、熱	ソウル	メンカル
アイテム	太陽のマント、骨系						
モンスター技	ー						



木の小精霊		HP	67	種族	元素霊	飛行	○
ひらめき	0	バトル	0	弱点	熱、冷、雷	ソウル	木の小精霊
アイテム	木の結晶、鉄鉱石						
モンスター技	ブラスター						



木の神霊		HP	863	種族	不明	飛行	○
ひらめき	8	バトル	0	弱点	ー	ソウル	木の神霊
アイテム	疾風の靴、毛皮系						
モンスター技	ー						



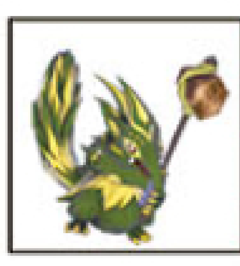
木の精霊		HP	123	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	冷	ソウル	木の精霊
アイテム	毛皮、獣の斧						
モンスター技	舐め斬る、サンダースマッシュ						



木の大精霊		HP	505	種族	植物	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	木の大精霊
アイテム	ヤシの実、木材系						
モンスター技	岩石投げ						



モノフィド		HP	150	種族	植物	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	モノフィド
アイテム	叫びの根						
モンスター技	小突く						



森の仙人		HP	233	種族	獣	飛行	×
ひらめき	0	バトル	80	弱点	冷	ソウル	森の仙人
アイテム	毛皮、獣の斧						
モンスター技	舐め斬る、サンダースマッシュ、逆襲の牙						



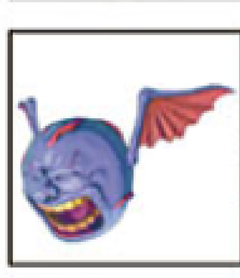
山蜘蛛		HP	503	種族	虫	飛行	×
ひらめき	3	バトル	0	弱点	打	ソウル	山蜘蛛
アイテム	繊維、牙系						
モンスター技	レッグブレイカー、滅多刺し						



闇の王[1]		HP	494	種族	不明	飛行	×
ひらめき	4	バトル	0	弱点	突	ソウル	闇の王
アイテム	ベオウルフ、毛皮系						
モンスター技	ー						



闇の王[2]		HP	509	種族	吸血鬼	飛行	×
ひらめき	5	バトル	0	弱点	熱	ソウル	ー
アイテム	デモンズレザー						
モンスター技	ー						



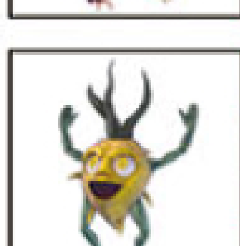
ヤング・サン		HP	116	種族	有翼	飛行	○
ひらめき	0	バトル	80	弱点	突、雷	ソウル	ヤング・サン
アイテム	翼膜						
モンスター技	顔面タックル、超音波						



ヤング・モク		HP	202	種族	植物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	ヤング・モク
アイテム	ヤシの実、雑木						
モンスター技	ビンタ、割り込みチョップ、挟み込み						



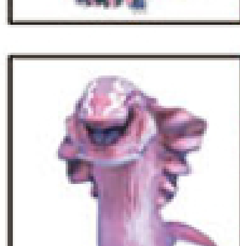
陽の鎮守神		HP	572	種族	不明	飛行	○
ひらめき	3	バトル	0	弱点	ー	ソウル	陽の鎮守神
アイテム	疾風の靴、毛皮系						
モンスター技	ー						



ラヴロマンサー		HP	155	種族	植物	飛行	×
ひらめき	0	バトル	120	弱点	斬、熱	ソウル	ラヴロマンサー
アイテム	繊維、叫びの根						
モンスター技	小突く、花粉						



ラスカル		HP	231	種族	精霊	飛行	×
ひらめき	0	バトル	40	弱点	打	ソウル	ラスカル
アイテム	繊維、覆面						
モンスター技	妖精のイタズラ						



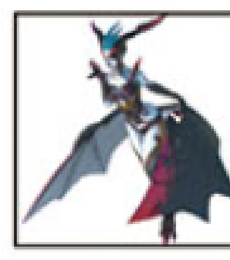
ラットラー		HP	155	種族	爬虫類	飛行	×
ひらめき	0	バトル	120	弱点	突、冷	ソウル	ラットラー
アイテム	蛇革、獣の牙						
モンスター技	かみ砕き、毒牙						



リザードタイラント		HP	645	種族	爬虫類	飛行	×
ひらめき	5	バトル	80	弱点	突、冷	ソウル	リザードタイラント
アイテム	マスカレイド、爪系						
モンスター技	突きあげる、ぶちかまし						



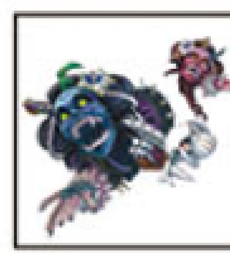
リザードフォートレス		HP	603	種族	爬虫類	飛行	×
ひらめき	5	バトル	40	弱点	突、冷	ソウル	リザードフォートレス
アイテム	爪系						
モンスター技	フリーズバリア、フリーズスピア、突きあげる						



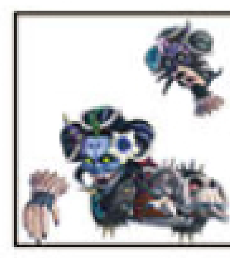
リリス		HP	114	種族	魔族	飛行	○
ひらめき	0	バトル	0	弱点	斬、熱	ソウル	リリス
アイテム	翼膜						
モンスター技	ひっかく、ヒールスラッシュ、フェザーダンス						



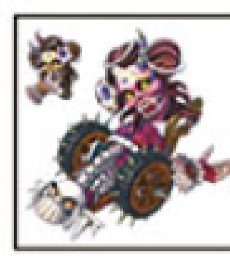
霊機・アメノウズメ		HP	685	種族	不明	飛行	×
ひらめき	5	バトル	100	弱点	冷	ソウル	ー
アイテム	花冠、ヒュドラ、霊機系						
モンスター技	ー						



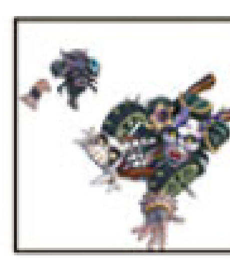
霊機・イワナガヒメ		HP	643	種族	不明	飛行	×
ひらめき	5	バトル	60	弱点	雷	ソウル	ー
アイテム	羽かんざし、プリンセスガード、霊機系						
モンスター技	ー						



霊機・牛若丸		HP	601	種族	不明	飛行	×
ひらめき	5	バトル	20	弱点	打	ソウル	ー
アイテム	花冠、古刀、霊機系						
モンスター技	ー						



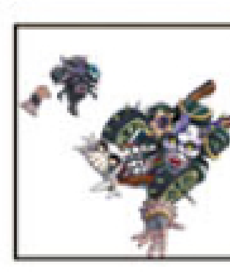
霊機・カグツチ		HP	685	種族	不明	飛行	×
ひらめき	5	バトル	100	弱点	雷	ソウル	ー
アイテム	羽かんざし、バーサーカーの斧、霊機系						
モンスター技	ー						



霊機・胡蝶の精		HP	909	種族	不明	飛行	×
ひらめき	8	バトル	200	弱点	熱	ソウル	ー
アイテム	グラウコス、超合金、霊機系						
モンスター技	ー						



霊機・コノハナサクヤ		HP	643	種族	不明	飛行	×
ひらめき	5	バトル	60	弱点	打	ソウル	ー
アイテム	花冠、古いラッパ銃、霊機系						
モンスター技	ー						



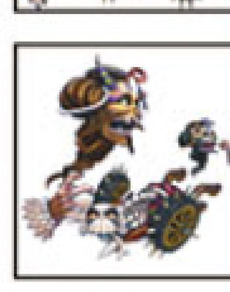
霊機・獅子の精		HP	909	種族	不明	飛行	×
ひらめき	8	バトル	200	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	桃源郷、超合金、霊機系						
モンスター技	ー						



霊機・スサノオ		HP	807	種族	不明	飛行	×
ひらめき	6	バトル	0	弱点	ー	ソウル	ー
アイテム	闘神の矛、巨獣の骨、霊機系						
モンスター技	ー						



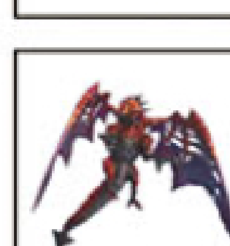
霊機・弁慶		HP	601	種族	不明	飛行	×
ひらめき	5	バトル	20	弱点	熱	ソウル	ー
アイテム	羽かんざし、鬼神刀、霊機系						
モンスター技	ー						



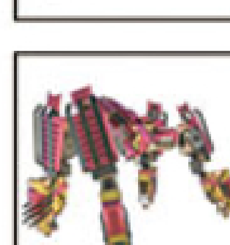
霊機・ヤマタノオロチ		HP	807	種族	不明	飛行	×
ひらめき	6	バトル	0	弱点	冷	ソウル	ー
アイテム	ファウンデーション、巨獣の骨、霊機系						
モンスター技	ー						



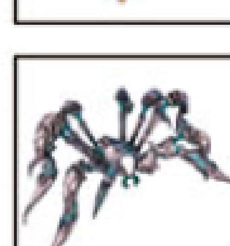
レッド・サン		HP	95	種族	有翼	飛行	○
ひらめき	0	バトル	0	弱点	突、雷	ソウル	レッド・サン
アイテム	翼膜、宝珠						
モンスター技	顔面タックル、ビッグマウス、超音波						



レッドドラゴン		HP	706	種族	精霊	飛行	×
ひらめき	5	バトル	80	弱点	打	ソウル	レッドドラゴン
アイテム	竜鱗、冥槍マリストリク、牙系						
モンスター技	ファングクラッシュ、グライダースパイク						

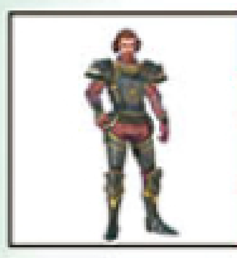


ローズシャンクス		HP	353	種族	メカ	飛行	×
ひらめき	3	バトル	80	弱点	雷	ソウル	ー
アイテム	石クズ、鉄鉱石、メカ4系						
モンスター技	ー						



ロードアラクニダ		HP	585	種族	虫	飛行	×
ひらめき	3	バトル	180	弱点	打	ソウル	ロードアラクニダ
アイテム	繊維、大地の剣、牙系						
モンスター技	スラッシュ、レッグブレイカー、滅多刺し						

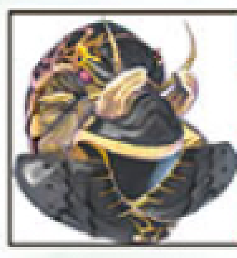
▶エネミーデータ続き



ロドリゴ	HP	350	種族	人間	飛行	×
ひらめき 3	バトル 0	弱点	－	ソウル	－	
アイテム	博物館チケット					
モンスター技	－					



ワンダリング・モク	HP	303	種族	植物	飛行	×
ひらめき 0	バトル 0	弱点	斬、熱	ソウル	ワンダリング・モク	
アイテム	ヤシの実、雑木					
モンスター技	ピンタ					



ワイルドエボニー	HP	155	種族	虫	飛行	×
ひらめき 0	バトル 120	弱点	打	ソウル	ワイルドエボニー	
アイテム	虫の甲羅					
モンスター技	転がる、ゴロゴロアタック、ハイドアタック					

ドロップアイテムの系統と対応アイテム

系統	アイテム名
石1系	石クズ
	鉄鉱石
	魔石
	黒曜石
石2系	鉄鉱石
	魔石
	黒曜石
牙系	魔獣の牙
	巨獣の牙
木箱系	ブロードソード
	フルーレ
	ククリ
	手斧
	ツヴァイハンダー
	サムライソード
	矛
	革鎧
	リジッドレザー
	ローブ
	術士のローブ
	フード
	毛皮のフード
	骨兜
	ナックルカバー
	シェルブレーサー
	木靴
	革のブーツ
	ロングブーツ
	骨のお守り
	牙のお守り
	釘のお守り
	翼のお守り
	銅のお守り

系統	アイテム名
木箱系	珠のお守り
	花のお守り
毛皮系	魔獣の毛皮
	巨獣の毛皮
ゴールデンバウム系	古びた長剣
	ブロードソード
	フルーレ
	ククリ
	手斧
	ツヴァイハンダー
	獣の牙
	魔獣の牙
コンテナ系	ブロードソード
	フルーレ
	ククリ
	手斧
	ツヴァイハンダー
	サムライソード
	矛
	年代物の銃
	ブラックイーグル
	セイバー機関銃
	スーツ
	革鎧
	リジッドレザー
	兵士の鎧
	プロテクトスーツ
	ドレスシャツ
	防護服
	毛皮のフード
	骨兜
爪系	魔獣の爪
	巨獣の爪

系統	アイテム名
骨系	魔獣の骨
	巨獣の骨
メカ1系	ブロードソード
	ブロードソード+1
	タウンソード
	ビルキース
	シェルブレーサー
	ガントレット
	ヴァンブレイス
	サイバーグラブ
メカ2系	ブラックイーグル
	ブラックイーグル+1
	ブラックイーグルSP
	魔銃
	魔銃+1
	禅銃
	ウォーハット
	サレット
	メタルヘルム
	バードメット
メカ3系	セイバー機関銃
	セイバー機関銃+1
	ヘカトン重機関銃
	ヘカトン重機関銃+1
	兵士の鎧
メカ3系	騎士の鎧
	ブリガンディ
	白銀の鎧
	ロードメイル
メカ4系	ツヴァイハンダー
	ツヴァイハンダー+1
	クレイモア
	クレイモア+1

系統	アイテム名
メカ4系	メタルグリーブ
	サバトン
	サバトン+1
	シルバーブーツ
メカ5系	ウォーハット
	サレット
	メタルヘルム
	バードメット
	シェルブレーサー
	ガントレット
	ヴァンブレイス
	サイバーグラブ
	メタルグリーブ
	サバトン
	サバトン+1
	シルバーブーツ
メカ6系	鉄鉱石
	魔石
	黒曜石
木材系	ヒノキ
	カシ
有翼人面獣系	魔獣の毛皮
	巨獣の毛皮
霊機系	鉄鉱石
	魔石
	黒曜石
	魔獣の骨
	巨獣の骨

トロフィー・実績

本作で獲得できるトロフィーは48種類、実績は47種類ある。獲得条件は千差万別なため、まずは物語を進めると自然に獲得するものから集めて、味方のキャラクターが強くなったら残ったものの獲得を目指そう。

トロフィー・実績の見方

名前 ❶	グレード ❷	獲得条件 ❸
ヴィジョンの導き	プラチナ	すべてのトロフィーを獲得する(※)

❶名前とアイコン
トロフィー・実績の名称とアイコン画像

❷グレード
トロフィーのグレード。「プラチナ」、「ゴールド」、「シルバー」、「ブロンズ」の4種類。PlayStation®5版とPlayStation®4版に設定されている

❸獲得条件
トロフィー・実績を獲得できる条件。ただしNintendo Switch™版、Android版、iOS版では獲得できない

トロフィー・実績の一覧

名前	グレード	獲得条件
ヴィジョンの導き	プラチナ	すべてのトロフィーを獲得する(※)
御堂の旅の終わり	シルバー	御堂 綱紀の物語をクリアする
アメイヤの旅の終わり	シルバー	アメイヤ アシュリンの物語をクリアする
シウグナスの旅の終わり	シルバー	シウグナスの物語をクリアする
ボーニーとフォルミナの旅の終わり	シルバー	ボーニーとフォルミナの物語をクリアする
ディーヴァ ナンバー5の旅の終わり	シルバー	ディーヴァ ナンバー5の物語をクリアする
新たなる出会い	ブロンズ	初めて仲間がパーティに参加する
もっと歩きたかった	シルバー	すべてのワールドを踏破する
ミヤコ市での旅の証	ブロンズ	ミヤコ鉄道三姉妹の全員と話す
プールクーラでの旅の証	ブロンズ	災厄の欠片を手に入れる
ヨミでの旅の証	ブロンズ	闇の王を救う
マーレ・ノストラムでの旅の証	ブロンズ	帆船を手に入れる
コスモスでの旅の証	ブロンズ	コスモスの平和を取り戻す
サンクでの旅の証	ブロンズ	最後まで同じ民族に手を貸す
コルディセップでの旅の証	ブロンズ	コルディセップを救う
アヴァロンでの旅の証	ブロンズ	路電、馬車、車の三種類全ての乗り物に乗って移動する
デルタベースでの旅の証	ブロンズ	下層全ルートを解放する
カマラでの旅の証	ブロンズ	エブイケの花を咲かせる
グレロンでの旅の証	ブロンズ	アレクサンドルに会う
クロウレルムでの旅の証	ブロンズ	パンドラを停止させる
プロヴィデンスでの旅の証	ブロンズ	すべての人の運命を救う
ヴェルミーリオでの旅の証	ブロンズ	すべての三角機関を浄化して世界を綺麗にする
ブライトホームでの旅の証	ブロンズ	魔物が溢れ出てくる穴を塞ぐ
キャピトルシティでの旅の証	ブロンズ	ジェシカの正体を知る
グレートツリーでの旅の証	ブロンズ	ワシを5回呼ぶ
連接領域での旅の証	シルバー	連接領域から10個の世界へ移動する
真の究極を知る者よ	ゴールド	究極の敵を倒す
究極を明かし者よ	シルバー	生まれし苦悩を倒す
初めてのひらめき	ブロンズ	初めて技をひらめく
ロールが変わった！	ブロンズ	初めてロール変化する
ロールをおぼえた！	ブロンズ	初めてロールを習得する
心を一つに	ブロンズ	初めて連携する
初めてのオーバードライブ	ブロンズ	初めてオーバードライブが発動する
初めての独壇場	ブロンズ	初めて独壇場が発動する
初めての試練	ブロンズ	初めて試練を達成する
初めての修行	ブロンズ	初めて修行する
歴戦の勇者	シルバー	100種の敵に勝利する
絆を力に	シルバー	100回連携が発動する
再連携の達人	シルバー	100回オーバードライブが発動する
まだ一つ目だ	ブロンズ	一つの技を究める
交換の達人	ブロンズ	トレードを100回する
試練の達人	ブロンズ	試練ランクが最高になる
やったね極めたよ	ブロンズ	いずれかの能力値が99になる
技の達人	ブロンズ	すべてのひらめき技を使う
最高の戦術家	ブロンズ	すべての陣形で戦って勝利する
壮大なる道草	シルバー	100種の装備品を手に入れる
三角形の世界	ブロンズ	初めてのリトグラムを遊ぶ
続・三角形の世界	ブロンズ	リトグラムで初めて指定配置の問題を解く

※：PlayStation®5版とPlayStation®4版のみ。

『サガ エメラルド ビヨンド』ディレクター

河津秋敏に聞く！翠のお導き

一問一答





「サガ」シリーズ総合ディレクター

河津秋敏
Akitoshi Kawazu

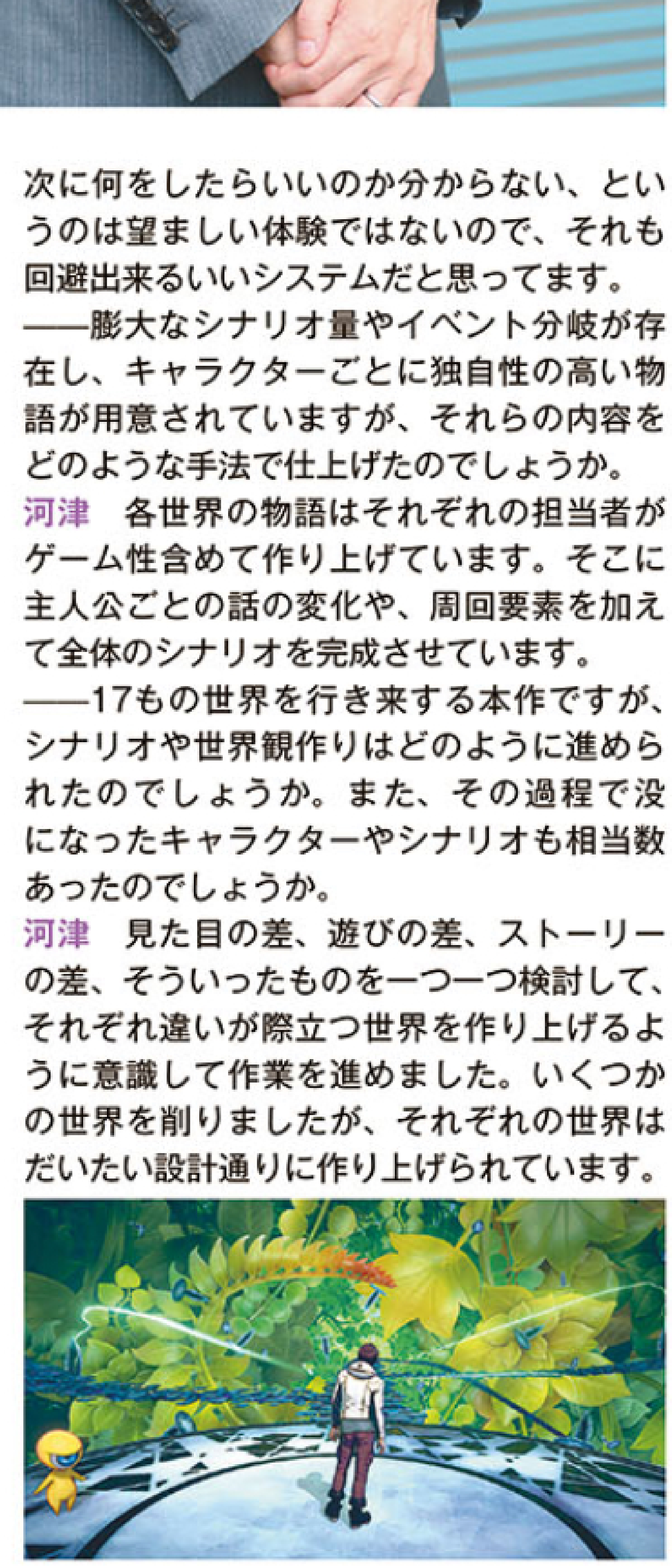
株式会社スクウェア・エニックス所属。エグゼクティブプロデューサー、「サガ」シリーズ総合ディレクター。『ファイナルファンタジー』、『ファイナルファンタジーII』の開発における中心メンバーであり、のちに「サガ」シリーズ第1作目となる『魔界塔士サ・ガ』を生み出した。
『ロマンシング サ・ガ』、『サガ フロンティア』、『サガ スカーレット グレイス 緋色の野望』などの「サガ」シリーズのほか、『ファイナルファンタジー・クリスタルクロニクル』、『ラストレムナント』などを手がける。最新作は『サガ エメラルド ビヨンド』。

『サガ エメラルド ビヨンド』の開発経緯について

――本編シリーズとしては8年ぶりとなる本作を開発することになった経緯を教えてください。
河津　『サガ スカーレット グレイス 緋色の野望』の作業が一段落した段階で、プランを開始しました。開発期間は6年ぐらいで、スタッフが『キングダム ハーツIII』を手伝っていたりして最初は中々進まなかったんですよね。
――本作の根本的な着想はどのようなところから生まれたのでしょうか？
河津　緑色の線が出るUIを最初に想定していました。重要な人に向かって線が伸びるイメージだったのですが、対象が人間だけだとストーリー展開上不自由だったので、もっと幅広い表現が出来るようにヴィジョンが見えるという形になりました。
――キャラクターデザインを倉持諭氏が担当されていますが、イラストの発注段階で特に気にかけたのはどんなところでしょうか。
河津　女性受けするキャラにしてください、とお願いしました。
――音楽はシリーズではおなじみとなる伊藤賢治氏が担当されていますが、楽曲制作にあたってどのような発注があったのでしょうか。
河津　ワールド曲は個別に作らないで5曲ぐらいと言っていたのが倍ぐらいになり、バトルも7曲予定が10曲を超えたりと、いつものように増えちゃいました。全体的な曲調の指定はせず、よく言えばお任せ、実態は投げっ放しという形でした。

ゲームを面白くするうえでこだわった要素の構築と変遷

――ゲームシステムの多くが「サガ」シリーズでなじみ深い物や、前作『サガ スカーレット グレイス』の流れを組んでいますが、どうしても入れたかった新規要素がありましたら教えてください。
河津　前作でチャレンジした要素を完成させるという意図があったので、多くのシステムを引き継ぎつつ発展させました。タイムラインバトルは一人連携である独壇場を組み込むことで、かなり完成度が高まったと思います。
――構想の段階から、本作でプレイヤーに一番体験してもらいたかった要素はなんでしょうか。
河津　エメラルドヴィジョンでこれから起きることが分かっている。道に迷うことが全くない。それでもRPGにおける冒険や遊びが成立するんだというのを体験して欲しいですね。
――本作を面白くするうえで特にこだわった部分がどこか教えてください。
河津　1プレイを短くして何度も遊べるようにデザインしました。その為に、同じ主人公や同じ世界をプレイしても違いが出るようにシナリオや遊びを構成しています。
――エメラルドヴィジョンによる選択システムは、どのような発想から生まれたのでしょうか。
河津　フリーシナリオはどこで分岐したのか分かりづらいのが問題でした。シナリオ進行を見える化することで、より深く考えてもらえるようになったと思っています。次に何をしたらいいのか分からない、というのは望ましい体験ではないので、それも回避出来るいいシステムだと思ってます。
――膨大なシナリオ量やイベント分岐が存在し、キャラクターごとに独自性の高い物語が用意されていますが、それらの内容をどのような手法で仕上げたのでしょうか。
河津　各世界の物語はそれぞれの担当者がゲーム性含めて作り上げています。そこに主人公ごとの話の変化や、周回要素を加えて全体のシナリオを完成させています。
――17もの世界を行き来する本作ですが、シナリオや世界観作りはどのように進められたのでしょうか。また、その過程で没になったキャラクターやシナリオも相当数あったのでしょうか。
河津　見た目の差、遊びの差、ストーリーの差、そういったものを一つ一つ検討して、それぞれ違いが際立つ世界を作り上げるように意識して作業を進めました。いくつかの世界を削りましたが、それぞれの世界はだいたい設計通りに作り上げられています。



――周回プレイが大きな要素となっており、プレイヤー次第で展開が変わるのが本作の醍醐味ですが、シナリオの整合性や繋がり

など、各部の調整やチェックが相当困難だったと推察されます。これらの基本設計はどのようになっているのでしょうか。
河津　フラグ管理を止めて、イベントシステム自体を再設計し、世界ごとにストーリーを区切ることで、シナリオが不必要に複雑化することを回避しています。また、引継ぎ要素はデフォルトが一番イージーになるように設定されています。後はプレイヤーが縛りプレイを選択していくだけですから、バランス的には基本の引継ぎだけをきちんと見ています。
――タイムラインバトルは回を重ねるごとにより洗練されていますが、本作で発展させた部分の狙いや、前作の「連撃」ではなく「連携」をより重視した意図を教えてください。
河津　「連撃」のパズル的な遊びも面白かったのですが、手駒をプレイヤーが動かしているような感覚が、バトル感を減じていると思っていました。「連携」にすることでパーティメンバー同士の繋がりが強く感じられ、勝利した時の達成感もより大きくなったと思っています。
――技や術の数は前作では「むやみに増やさなかった」ということでしたが、本作でもその方針は引き継がれているのでしょうか。
河津　スケジュールや容量的に入れられるだけ入れ切ったと思ってます。数が増えると、後半に使わなくなる下位技も増えてしまうので、データ設計的には無駄でしかありません。適度なバランスを狙って実装しています。
――バトルの難易度はどのような調整を経て、基準となる難易度を決めているのでしょうか。
河津　AIに戦わせるなど、調整法は色々模索してやりました。どういう技や術をもっているか、状態異常の耐性があるか、などコントロールし辛い要素が多いのでバトル班は大変苦労していました。どの敵にも通用する最強の戦い方というのを作らせないことを重要視していました。
――仲間キャラクターの種族や性格が独創的ですが、これらの個性を生み出すうえで注力したのはどんなところでしょうか。
河津　まずは見た目ですね。それだけでバトルの絵面が面白くなりますから。普通のゲームが絶対やってこないような仲間を設定する。そこを狙っています。

■仲間の例：案山子



――前作・今作ともに回復手段がさほど重要視されていないようですが、その意図を教えてください。
河津　回復はバトルを長引かせるための手段ですし、バトルバランスのお茶を濁す方法です。無くても楽しめることはプレイされた方は皆さんお分かりだと思います。ヒーラーと言う固定された役割を無くすことで、プレイヤーがバトルを組み立てるバリエーションがより広がっています。
――プレイ時間で多くを占めるバトルですが、ロードやテンポなど、どんな要素を重要視したのでしょうか。
河津　コマンドバトルは考える時間が長いシステムです。考えて実行した結果をきちんとフィードバックしないと面白くなりません。何が起きたのかを分かりやすく伝え、ルールや敵の特性を理解して戦ってもらうことを一番重視しています。もちろんロードやテンポ感も大事ですが、2倍速なんかにしてしまうとなぜ勝てたのか、何が失敗で負けたのかが分からなくなってしまいます。
――本作ではアイテム売買の概念がなく、イベントや敵のドロップ、トレードで入手するのが基本ですが、このようなシステムにした理由を教えてください。
河津　現実と同じでお店で買い物をする必要はないでしょう。交換媒体としてのお金の設定もリアリティが無くなってしまうので、物々交換を基本にしたオンライン取引ですべてを解決しています。ただし、資本主義的なリッチ感はゲームを通して感じられない結果になっています。
――お気に入りのワールドやワールドで起きる出来事や好きなイベントがありましたら教えてください。
河津　特定の主人公でないと発生しないイベントがあり、それがレア過ぎるのではないかと危惧しています。マーレ・ノストラム（→P.113～115）やヨミ（→P.109～111）のイベントをプレイヤーに見てもらえるかが心配です。
――惜しくも没になったキャラクターやシナリオにはどんなものがあったのか、差し支えなければ教えてください。
河津　主人公を削ったので、まるっと入っていないストーリーがあります。内容については教えられません（笑）。
――敵味方を問わず、とくにお気に入りのキャラクターがいましたら、その理由と共に教えてください。
河津　ヴァルコイネン祭司長が好きです。理由は分かりません。







数々の魅力的なキャラクターが生み出された経緯

――複数主人公制はシリーズの伝統ですが、6人5組のキャラクター設定で、女性主人公が多めになった理由を教えてください。
河津　当初男5・女3の8人想定で始めましたが、男3がカットされたので現在の構成になりました。短命種と魔具使いの主人公を入れる予定がカットになってます。
――主人公6人の名前の由来を教えてください。どういったキャラクターを意識して設定したのでしょうか。
河津　御堂君は王朝貴族の末裔感を出したかったため、御堂関白からの名字で、ツナが略称というイメージでした。
　アメイヤ・アシュリンは、泉ゆめはを先に決めて、「泉」と「ゆめは」に当たる名前を検索して合成しました。泉ゆめはですが、白泉社の花とゆめからのネーミングです。ちなみにロロの元ネタは同じく白泉社のLaLaです。
　歌姫はそのまま。UTAにしようと思ってましたが尾田さん（※1）が映画で使っていたので止めました。型番の数字は適当で、Diva No.5は香水の「CHANEL N°5」です。
　シウグナス（Siugnas）は、ひっくり返すと血（Sanguis※2）になります。
　ボーニーとフォルミナは、映画「テルマ＆ルイーズ」から。テルマは聖エルモ。フォルミナは聖エルモを守護聖人とするイタリアの町の名前です。フォルミナ・フランクリンのFFに対して、BBというイニシャルにしたかったんです。ボーニーは「風と共に去りぬ」のレッドとスカーレットの娘の名前です。

35年愛され続ける「サガ」連鎖するヴィジョンの行く末

――「サガ」シリーズも2024年で35周年を迎え、周年イヤーとなっていますが、35周年を迎えた感想をお聞かせください。
河津　何事も始めてから35年経てば35周年を迎えます。しかし、ずーっとやって来ての35年ですから、それだけの期間ずっとユーザーに支えられ、ユーザーに作品を提供し続けてこれた証しですよね。そういう意味で価値があることだなと思っています。
――『ロマサガRS』『インペリアル サガ』のサービスイン、各種リメイク・リマスター版の発売など、「サガ」を取り巻く環境は非常に活発です。今後展開したいヴィジョンや夢はどんなものがありますか。
河津　世の中には面白いことが沢山あるので、積極的に楽しんで欲しいですし、その中の一つに「サガ」が選ばれる事に意味があると思っています。もっと美しい、もっと楽しい、もっと美味しい「サガ」が提供出来るといいですよね。
――次回作への展望を教えてください。
河津　機会があればですが、普通のゲームを作ろうと思っています。
――最後に本書を読んでいただいているプレイヤーの皆様へ、メッセージをお願いいたします。
河津　この本の情報で、さらに『サガエメ』を深掘り出来ると思います。もっと楽しんで頂ければ幸いです。

2024年5月
株式会社スクウェア・エニックスにて

※1：漫画『ONE PIECE』の作者・尾田栄一郎氏のこと。ウタは劇場版『ONE PIECE FILMRED』の登場キャラクター。 ※2：ラテン語

SE-MOOK
サガ エメラルド ビヨンド
公式設定資料+攻略ガイド 翠の導きの書

■企画・制作
株式会社スクウェア・エニックス
編 集 長　大矢和裕
編　　集　石井宏之／多田卓司／黒崎正記
制作業務　柄澤徹／大岡俊裕／酒井耕／田中尚樹

■編集・執筆
有限会社カラーフィールド
安藤伸一／荻原冬樹／渡辺幸一
藤平吉和／吉田祐一／伊藤崇雄

■デザイン・DTP
シレロ・グラフィック
有限会社カラーフィールド
宮澤洋貴

■協力・監修
株式会社スクウェア・エニックス
クリエイティブスタジオ2
品質管理ディビジョン

デジタル版　Ver.1.00
2024年6月28日　Ver.1.00発行

発 行 所　株式会社スクウェア・エニックス



＜ページ抜け・誤植・内容についてのお問い合わせ＞
スクウェア・エニックス　サポートセンター　https://sqex.to/jp_shoseki_support

＜ビュワーの不具合・再ダウンロードできない等、販売に関するお問い合わせ＞
本作品を購入された電子書籍書店のサポートセンターにお問い合わせください。

本書は開発中のゲームを元に制作しています。本書掲載内容の一部は、2024年5月17日までのアップデート内容をもとに制作しています。なお、ゲームのアップデートによりデータや内容が変更され、本書の内容と差異が生じる可能性がありますことをあらかじめご了承ください。